POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 256 • 3,50€

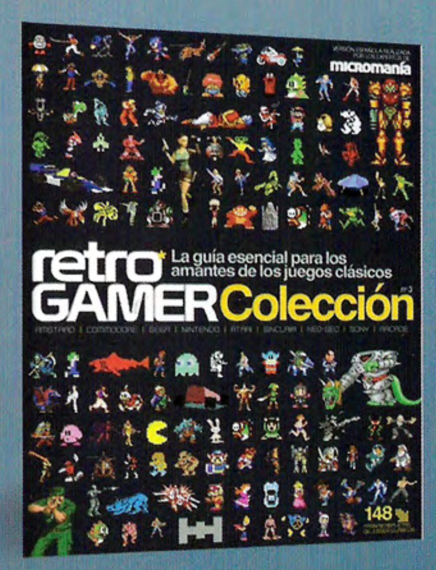


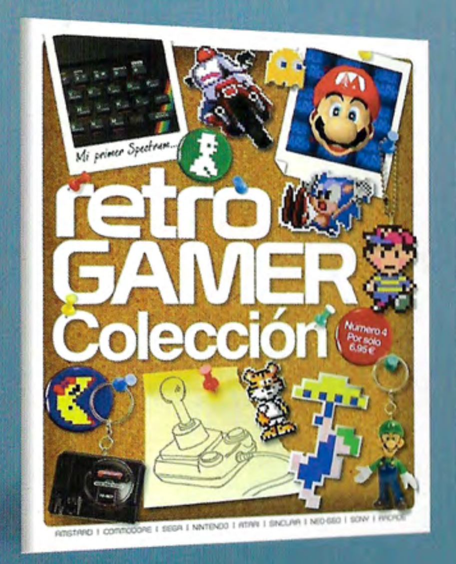
NOVEDADES Assassin's Creed IV Scribblenauts Unlimited Wii Sports Club

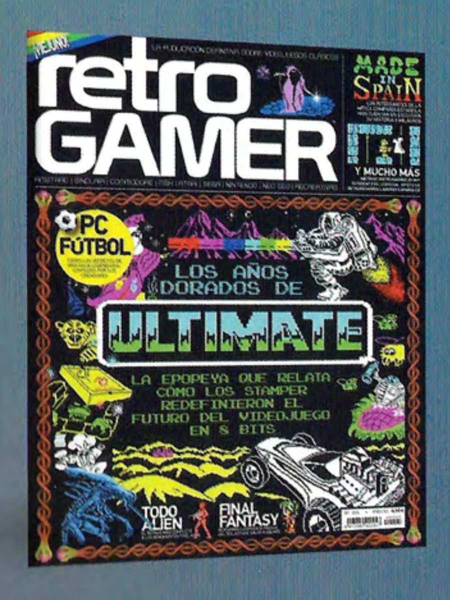
COMPLETA TU COLECCIÓN retro* GAMER











Consigue los números anteriores de Retrogamer en



store.axelspringer.es/retrogamer

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 256



Juan Carlos García

Bienvenidos

Por fin ha llegado Miiverse a 3DS. Confieso que ahora estoy mucho más pendiente de mensajes, publicaciones y dibujos que antes. Tengo la consola a mano siempre, y cada vez que la conecto lo primero que hago es darme una vuelta por alguna comunidad. Sobre todo por la de Animal Crossing, no os voy a engañar. Con Wii U no estaba viviendo Miiverse con la misma intensidad, pero ahora incluso lo tengo activado en mi navegador del Mac. Presentaros Miiverse, las actualizaciones de StreetPass y el montón de novedades que llegarán a 3DS ha sido uno de los objetivos de este mes. Mostraros cómo se está potenciando la consola, por qué los juegos de rol son la estrella del momento y qué podemos esperar en 2014. La portátil es la reina del baile, compartiendo escenario con el nuevo Mario 3D World, el plataformas 3D de Wii U en el que caben todos los juegos de Mario. ¿Cómo?, ¿qué están todos dentro? ¿Cómo se las han apañado? Venga, a leer el reportaje que lo explica perfectamente... Y a disfrutar de vuestra Nintendo.



página 16
Reportaje Nintendo 3DS Presente y futuro de la consola más vendida: Miiverse, los juegos de rol y los "cracks" de 2014.



página 46
Análisis Assassin's Creed IV La nueva aventura de Ubisoft es tan grande que ha hecho falta el Mar Caribe para ambientarla.

¡SUPLEMENTO EXCLUSIVO!
Guía de Zelda

Guía completa de 24 páginas
Mazmorras, secretos, jefes finales, piezas de corazón...





El equipo de la Revista Oficial



Roberto J. R. Anderson
Con One Piece, y dándole más caña a Inazuma 3.



Gustavo Acero
Visto lo visto, ¿qué le dice Mario a las otras consolas next-gen? Next!



Nacho Bartolomé
"Con la 3DS estás como en otro mundo". Claro mamá, en Lorule.



Samuel González
¡Brave! ¡Brave! ¡Brave! ¡Brave! y ¡ATACAR! ¡Viva Bravely Default!



Laura Gómez
No me quiero quitar mi disfraz de perrito caliente en Scribblenauts.

El nuevo DKC viene...

Con la familia Kong al completo

Revelados nuevos datos de DKC Tropical Freeze para Wii U.



+info
Este es el look que tendrá la carátula final del juego. Como veis, aparece Cranky, que pese a su enjuto aspecto ha eclipsado al gran orangután.

La última hora del nuevo juego de Retro Studios para Wii U es esta: **Cranky Kong se incorpora al staff de "compañeros" de viaje de Donkey**, y aprovechará su bastón para atizar enemigos, esquivar obstáculos y alcanzar zonas inaccesibles -rebotando contra el suelo- al resto de la "familia". La noticia del estreno de Cranky acaba de ser confirmada por el propio **jefazo de Nintendo América**, Reggie Fils-Aimé, aprovechando la entrega de los premios VGX en Estados Unidos. Allí mismo confirmó la fecha de llegada al mercado americano, que será el próximo **21 de febrero**.

De modo que **DKC Tropical Freeze** estrenará el 2014 en Wii U, al menos en USA -y si el recién anunciado Lego: La Película no se adelanta-, porque en el momento de cerrar la revista aun no se había confirmado **su fecha de lanzamiento en Europa**. Lo que sí parece confirmarse es el esquema de este esperadísimo plataformas que tiene a los nintenderos en vilo.

Habrá **seis islas enormes y variadas**, cada una con entre 6 y 7 niveles. Empezaremos en la **selva tropical** y desde



Donkey será el protagonista en el modo individual; con amigos, podréis escoger compañero entre Cranky, Diddy y Dixie.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 10 **Guía del Louvre**
Aprovecha esta guía para conocer el museo a fondo en París o desde el sofá de tu casa.



pág 11 **Top 5 Zelda**
¿Nuevo en la saga Zelda? Descubre los 5 títulos básicos y por cuál empezar.



pág 12 **¿X o Y, cuál elegir?**
Si la duda te reconcome: ¿cuál de las dos pedirte?, aquí verás algunos datos que te ayudarán.



A la espalda de Donkey, nuestros compañeros de viaje se convertirán en una habilidad extra del orangután. Fliparás con ellos.

Cada una de las seis islas estará perfectamente ambientada. Que no te sorprendan su calidad visual, ni la flora y la fauna.

CRANKY KONG

Empezó dando consejos en DKC de Super Nintendo y ahora se estrena como personaje jugable. Pero ¿sabéis que en realidad es el Donkey original de la recreativa?

En las fases acuáticas podremos aprovechar la melena de Dixie para impulsarnos bajo el agua.

EL CLAN KONG...

En 1994, Rareware se inventó Donkey Kong Country, y su divertido estilo de juego e innovación tecnológica seguirán presentes catorce años después en Wii U.



1994
DKC. **SNES.**



1995
DKC2: Diddy's Kong Quest. **SNES.**



1996
DKC3: Dixie Kong's Double Trouble. **SNES.**

ahí saltaremos a la montaña, o más bien "dentro" de ella, pues serán niveles de minas sobre vagonetas; después viajaremos a una isla ambientada en plan sabana africana, desde ahí regresaremos a la isla tropical donde nos esperan nuevos peligros, y terminaremos en la isla congelada de Donkey, entre nieve y hielo. Que es el quid de la cuestión y de donde nace esto del 'hielo tropical'. **Pingüinos, osos polares, morsas,** seres poco frioleros han invadido el mundo de Donkey y lo quieren adaptar a sus tupidas (o grasientas) pieles. Pero a Donkey esto no le ha hecho ninguna gracia, y ha decidido tirar de familia -y de nosotros, claro- para solucionar el asunto.

Calidad visual a borbotones

Lo que decíamos, que a la abundante cantidad de niveles le acompañará un **trabajo gráfico excepcional**. La jugabilidad promete ser inagotable, pero está claro que el nivel de detalle nos va a sorprender en todos los aspectos. Por supuesto en la presentación gráfica, pero también en el **dinamismo que ofrecerán nuestros colegas**. Si jugáis solos, ya sabéis que la aventura, como en el juego

La isla de Donkey será el último mundo de la aventura, y discurrirá entre hielos, osos y pingüinos.



En algunas fases podremos mover la cámara para seguir la acción con mayor dinamismo. Y apreciar la riqueza en detalles del juego.

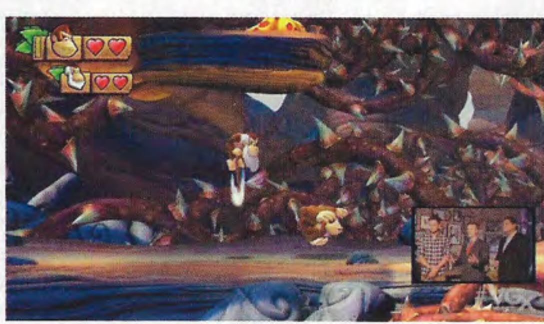
original de SNES, -creado en 1994 por Rareware-, es acaparada por el gran Donkey, pero a medida que avanza podemos recurrir a la familia. Así, Diddy, Dixie y ahora Cranky, se pondrán a nuestra disposición -y a la espalda- como una habilidad más durante nuestro recorrido individual y una vez que los desbloqueemos. Entre esas habilidades, apuntad que **Diddy bombardeará a sus enemigos** con una lluvia de frutos secos, y que podrá llegar más lejos en sus saltos gracias al **barril propulsor**; Dixie usará su melena para **propulsarnos en el agua** o alcanzar mayor altura en pleno vuelo; y que Cranky, como adelantábamos al principio, rebotará con su bastón para acceder a zonas imposibles. Si jugáis con un amigo, podréis elegir el compañero que viajará con Donkey, y ambos podréis hacerlo con los mandos de Wii y el incentivo de cooperar para avanzar todo lo posible.

Más novedades y sorpresas

En algunas fases podremos seguir la acción con **una cámara dinámica** que añadirá profundidad y enriquecerá aun más el juego. Podremos girarla y moverla. Y además, aun no habíamos dicho que Tropical Freeze puede ser disfrutado totalmente desde el Gamepad, ¿verdad? Es decir, aprovechando el Off-TV a tope. Añadid que Retro Studios ha prometido una **experiencia retante** haciendo que los enemigos se vayan volviendo más duros. Suficientes razones para anhelar el regreso de Donkey, otro de los grandes nombres con los que Nintendo va a potenciar su Wii U en 2014.







Reggie Fils-Aimé aprovechó la entrega de los premios VGX para presentar a Cranky como personaje jugable. ¡Cómo se mueve!



Agenda Nintendo

De diciembre 2013 a los primeros meses de 2014, todo un salto en una sola página.



3DS Mario Party: Island Tour

Compañía Nintendo **Tipo** Minijuegos

Nintendo 3DS/2DS estrenan Party con 80 nuevos minijuegos diseñados pensando por igual en novatos y veteranos, con 7 tableros únicos, cada uno con su propio desafío. Te esperan modos tan retantes como "contrarreloj" -supera 10 juegos en el menor tiempo-, el desafío de la Torre de Bowser -con 30 pisos de pruebas y enemigos. También habrá mucho puzle; y tendrá Realidad Aumentada, para llevar los minijuegos a la realidad.



Cine Lluvia de albóndigas 2

Compañía Sony Pictures Animation **Tipo** Película de animación

El Replicador de comida dinámica ahora escupe criaturas de comida vivientes: los Comidanimales. Así que Flint debe volver a la isla Aldabas de Mar para detener a los tacodrilos, gambancés, patatótamos, Bananastruz y burguerarañas antes de que se expandan. Las voces son de Dani Rovira, Úrsula Corberó, Carmen Machi y Santiago Segura. Y todo empieza en San Franjosé, una mezcla entre San Francisco y Silicon Valley. ¡Risas!



Serie Rabbids: Invasión, en Nickelodeon

Compañía Ubisoft **Tipo** Serie de animación

Está pensada para niños-as de entre 5 y 10 años, y tendrá 78 mini-episodios creados por ordenador, de 7 minutos de duración, en el que los Rabbids desplegarán todo su encanto, energía, curiosidad y... típico cerebro de chorlito. Recién aterrizados en el planeta Tierra, los Rabbids se desviven por explorarlo todo y conocer a fondo lo que puede depararles la vida allí. De lunes a viernes a las 20.35



Wii U Wii Fit U

Compañía Nintendo **Tipo** entrenador

Desde el 13 de diciembre está disponible la versión "física" en dos formatos: junto al Fit Meter, y con Fit Meter y Balance Board. El día 1 de febrero termina el plazo para descargar la versión de prueba, así que, si no te has hecho antes con ella (y con el Fit Meter) podrás descargarte Wii Fit U como cualquier otro título de la eShop.



3DS / Wii U LEGO: La película, El videojuego

Compañía Warner **Tipo** Aventura

Será una épica aventura en la que disfrutaremos de más de 90 personajes que también aparecen en la película, como Batman, Superman y Gandalf, a lo largo de 15 niveles diferentes. Promete ser la experiencia Lego definitiva, donde más construiremos y donde más fliparemos con su nuevo estilo de animación.

HÉROE DE MODA
Número 33

Pikmin

Obedientes, diligentes, leales y sacrificados. Así son las criaturas que ideó Miyamoto para ayudarnos a sobrevivir en un planeta hostil.

Las flores Pikmin fueron reales durante la promoción de la primera entrega. Nintendo cultivó, asociada con una empresa de botánica norteamericana (S&G Flowers), una nueva especie de flor, llamada Bacopa Cabana. Sus cinco pétalos blancos y pistilo amarillo recuerdan a la flor de un Pikmin amarillo. Lamentablemente sólo fue en Japón y ya son difíciles de encontrar.

Nintendo intentó hacer una versión portátil en DS pero, cuando el equipo de desarrollo le enseñó la beta a Miyamoto, este dejó claro que la fórmula no funcionaba bien. Por aquel entonces el control y la experiencia ya eran una maravilla en la versión New Play Control para Wii de Pikmin, algo que no se podía reproducir en la pantalla táctil.

El concepto de Pikmin nació de Mario 128, una demo técnica con la que Nintendo quiso demostrar la potencia del procesador de GameCube (de 128 bits) durante la feria Nintendo Space World. La demo mostraba 128 Marios en 3D moviéndose al mismo tiempo. En aquella época fue todo un hito tecnológico, que sentó las bases para poder poner a 100 pikmin en pantalla en la entrega original.

El planeta de Pikmin 3 se llama Koppai en honor al nombre original con el que se fundó la compañía, "Nintendo Koppai", en 1889. Y seguimos con nombres, porque Olimar, llamado Orima en Japón, no es sino un anagrama de Mario, mientras que su compañero Louie es, a su vez, una referencia a su hermano Luigi.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

Olimar y los pikmin formarán parte del plantel del nuevo **Super Smash Bros.** y, además, acabamos de disfrutar de un montón de nuevas **misiones descargables para Pikmin 3**.

Las mejores aventuras de los Pikmin



Pikmin (GameCube, 2002)
Los Pikmin estrenaron GameCube con uno de sus mejores títulos.



Pikmin 2 (GameCube, 2004)
Modos para 2 jugadores, 2 personajes en el modo historia... Más y mejor.



Pikmin 3 (Wii U, 2013)
3 protagonistas, nuevos Pikmin y una cámara para compartir fotos en Miiverse.



Pikmin Adventure (Wii U, 2012)
Una de la estrellas de NintendoLand, con los Mii como Pikmin y Olimar.





3DS

La guía del Louvre

Imagina que estás en el Louvre, recorres sus salas, sus obras; deja de imaginar y hazlo en 3DS.

Con más de 600 fotografías, 30 horas de audiocomentarios y 400 fotos de sus salas, recorrer el Museo Louvre de París nunca ha estado más al alcance de tu mano. La aplicación descargable que acaba de lanzar Nintendo (eShop, 19,99€) además te permite disfrutar el Museo como nunca gracias a los modelados 3D e imágenes en alta resolución de determinadas piezas, con los que podrás admirarlas desde ángulos y vistas únicos.

La Guía del Louvre está diseñada con doble vocación: si visitas el museo, su 'modo interior' te situará en el plano, te recomendará diferentes itinerarios y podrás disfrutar con las explicaciones de los expertos en audiocomentarios (y videocomentarios). Podrás buscar las exposiciones imprescindibles por tipo, por obra o porque disponga de modelos 3D.

Y si has conectado la guía en tu casa o caminando por la calle, prepárate para teletransportarte a los salones y plantas del Louvre. Decirte que harás una visita virtual por el museo es decir poco a la vista de las recreaciones en 3D de las más de 400 salas que te esperan, para que las estudies y planifiques tu visita "real". Obra tras obra, sala tras sala, podrás visitar el museo a tu ritmo, acceder a los "misterios" de sus cuadros y descubrir secretos ocultos y anécdotas de algunas de sus más célebres obras expuestas. ●

ALGUNAS DE LAS OBRAS ESTARÁN RECREADAS EN 3D Y PODREMOS VERLAS DESDE DIFERENTES ÁNGULOS PARA APRECIAR TODA SU BELLEZA, COMO LA VICTORIA ALADA DE SAMOTRACIA

Botón deslizante
Moverse alrededor de la obra.
Cruz de control
Moverse en paralelo a la obra.
Vista automática Ⓐ
Descubrir la obra
Estudiar el es
Menú

4 Detalles



El paseo de Iwata y Miyamoto por el Louvre para enseñarnos la nueva aplicación es total, en especial la llegada a la sala con la Victoria alada de Samotracia (que aun está en plena restauración). Forma parte de un Nintendo Direct Mini que fue muy ameno y revelador.



Los expertos conservadores del Louvre han creado una serie de itinerarios para que disfrutes del museo de otra manera cuando estés allí con tu 3DS. Por ejemplo, hay un recorrido hecho para disfrutarlo con niños, otro con obras maestras... Todo pensado para que te dejes atrapar por la magia del arte.



¿Nunca te has preguntado qué misterios esconden algunas de la obras de arte expuestas? En el Louvre hay algunas especialmente "misteriosas" que con esta guía vas a "desmenuzar".



La guía incluye minijuegos que desafiarán nuestras inquietudes culturales y artísticas. Los creadores de Electroplankton y Theatrhythm Final Fantasy no podían quedarse solo en crear una guía...



Si eres nuevo en Hyrule...

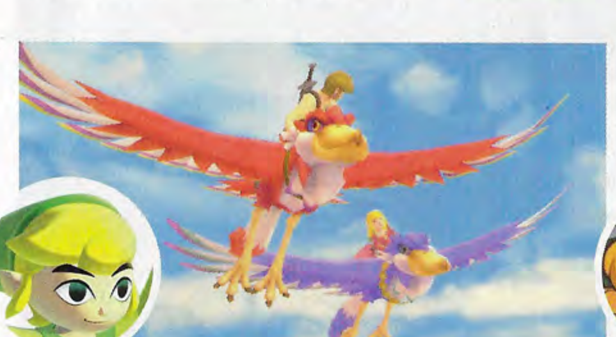
10 ZELDAS BÁSICOS

Te proponemos la "cronología" ideal para adentrarte en la saga Zelda por primera vez.

1 OCARINA OF TIME 3D (3DS, NINTENDO 64)

Aunque no sea el primero de la cronología oficial, **es el Zelda por excelencia,** además del mejor videojuego de la historia, que no es moco de Ganon. De su Árbol Deku genealógico **brotan las tres líneas temporales** que marcan la leyenda, dependiendo del triunfo o la derrota de Link frente al Mal. Ningún otro Zelda retrata mejor la **evolución del héroe** ni explica con más claridad la creación de Hyrule y la Trifuerza por obra de las Diosas, a la par que asienta un concepto clave en los Zelda 3D: el **estilo de acción en tercera persona**. Su magia alcanza la perfección en el espectacular remake para 3DS.





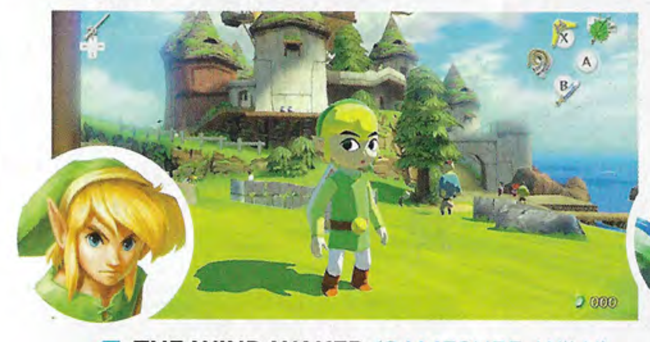
2 SKYWARD SWORD (Wii)

Perfecto para recién llegados, y no porque sea fácil, sino por el **control más interactivo** del mando Wii Plus. Manejar una espada "de verdad" es una experiencia inigualable, y además **trata el origen de toda la saga**, incluida la bella amistad entre Link y Zelda.



3 A LINK BETWEEN WORLDS (3DS)

La aventura del año se ha convertido, como por arte de Yuga, en el **mejor y más accesible Zelda portátil** de todos los tiempos, gracias a su asequible dificultad e impecable control tradicional. Los puzles de Link pintado son la mejor muestra del **ingenio de la saga.**



4 THE WIND WAKER (GAMECUBE, Wii U)

Para libertad, la del mar que baña **el mundo más grande jamás explorado en Zelda**, junto a una banda sonora épica y una estética anime que alcanza su máximo esplendor en alta definición. Además, esconde los giros argumentales más sorprendentes. Te atrapará.



5 TWILIGHT PRINCESS (GAMECUBE, Wii)

Tras tanto esplendor, estaréis preparados para **el Zelda más oscuro y serio de todos.** Su desarrollo os recordará a Ocarina of Time, pero sigue siendo un Zelda de gran calidad, con novedades como la transformación en Link lobo o el estilo gráfico más realista.

Y también...



6. Phantom Hourglass
Pese a no ser tan épico como otros Zeldas, su control táctil es ideal para nuevos jugadores.



7. Majora's Mask
A la espera del soñado remake, su lúgubre trama es la más profunda e insólita. Mítico.



8. The Minish Cap
Un gran Zelda portátil que convierte a Link en un héroe diminuto en un mundo colorista.



9. A Link to the Past
La eShop de Wii U es la oportunidad de oro para (re)descubrir esta obra maestra atemporal.



10. Spirit Tracks
Tocar la flauta soplando al micrófono es una de las lindezas de esta odisea a todo tren.

Modo Versus

Elijo Pokémon X

¿Te mola Xerneas? Pokémon X se centra en este Legendario, aunque también incluye una serie de Pokémon exclusivos que pueden hacer que te decantes por esta edición.

Mega-Mewtwo X y Mega-Charizard X son expertos en el Ataque físico

Los juegos fomentan el intercambio al introducir exclusividades de cada versión

Mega-Mewtwo X adquiere el tipo Lucha y tiene un gran Ataque. Es más grande que Mega-Mewtwo Y.

Las diferencias entre Pokémon X y Pokémon Y se centran en pequeños detalles, pero en general son parecidos. Pokémon X cuenta con las siguientes exclusivas:

Historia: En tu aventura deberás capturar a Xerneas, el Pokémon Legendario de la Creación. La diferencia en el desarrollo de la aventura es mínima.

Pokémon Legendario: Si eliges Pokémon X descubrirás a Xerneas, el Legendario de tipo Hada que guarda el secreto de la vida eterna. Se trata del Pokémon Legendario de la creación.

Megapiedras exclusivas: Las Megapiedras exclusivas de Pokémon X permiten obtener la megaevolución de ciertos Pokémon. Estos son Mega-Mewtwo X, Mega-Charizard X, Mega-Pinsir, Mega-Manectric y Mega-Tyranitar. Para conseguir a Manectric y Tyranitar, deberás hacer intercambios con Pokémon Y.

Fósiles exclusivos: Los fósiles se pueden revivir en X para conseguir a Lileep, Cradily, Anorith y Armaldo.

Evolución por intercambio: Swirlix es exclusivo de X, y evoluciona en Slurpuff por intercambio con Dulce de Nata equipado (hay uno más en Pokémon X).

Más Pokémon exclusivos: Staryu, Starmie, Pinsir, Houndour, Houndoom, Poochyena, Mightyena, Aron, Lairon, Aggron, Sawk, Clauncher y Clawitzer. Todos ellos solo salen en Pokémon X.

Hordas de Pokémon: Las hordas mixtas tienen en Pokémon X más Plusle, Zangoose y Nidoran macho, y sólo un Minun, Seviper y Nidoran hembra.

Frecuencia de Pokémon: En Pokémon X algunos Pokémon aparecen más frecuentemente, como Weedle.



Xerneas, Legendario tipo Hada, protagoniza la caja de Pokémon X.



Elijo Pokémon Y

Si prefieres a Yveltal, la Y es tu letra. Pero consulta las exclusividades que encontrarás en esta edición antes de decidirte por el "tirón" del Legendario de la destrucción.

Como decimos en la presentación de X, ambas aventuras difieren en pequeños detalles. Estos son los puntos exclusivos de Y.

Historia: En tu aventura deberás capturar a Yveltal, el Pokémon Legendario de la destrucción. La diferencia en el desarrollo de la aventura es mínimo.

Pokémon Legendario: En Pokémon Y te encuentras con Yveltal. Es un Pokémon de tipo Siniestro/ Volador que absorbe la vida de los Pokémon.

Megapiedras exclusivas: Las Megapiedras exclusivas de Pokémon Y permiten obtener la megaevolución de ciertos Pokémon. Estos son Mega-Mewtwo Y, Mega-Charizard Y, Mega-Heracross, Mega-Houndoom y Mega-Aggron. Para conseguir a Houndoom y Aggron deberás hacer intercambios con Pokémon X.

Fósiles exclusivos: Los fósiles se pueden revivir en Y para conseguir a Omanyte, Omastar, Kabuto y Kabutops.

Evolución por intercambio: Spritzee es exclusivo de Y, y evoluciona en Aromatisse por intercambio con Saquito Fragante equipado (hay uno más en Pokémon Y).

Más Pokémon exclusivos: Shellder, Cloyster, Heracross, Electrike, Manectric, Purrloin, Liepard, Larvitar, Pupitar, Tyranitar, Throh, Skrelp y Dragalge. Todos ellos solo aparecen en Pokémon Y.

Hordas de Pokémon: Las hordas mixtas tienen en Pokémon Y más Minun, Seviper y Nidoran hembra, y sólo un Plusle, Zangoose y Nidoran macho.

Frecuencia de Pokémon: En Pokémon X algunos Pokémon aparecen más frecuentemente, como Caterpie.

Mega-Mewtwo Y y Mega-Charizard Y se centran en el Ataque Especial

Sin colaborar con tus amigos y sin internet, completar la Pokédex es imposible



Yveltal, Legendario tipo Siniestro/ Volador, en la caja de Pokémon Y.

Mega-Charizard Y tiene un aspecto imponente. Sus poderosas alas le permiten volar más alto que ninguno, y la habilidad Sequía le convierte en impredecible durante el combate.

Qué ha dicho...

Reggie Fils-Aimé

Presidente y Jefe de Operaciones de Nintendo América. Sabe de lo que habla.





Nintendo le ha cogido el gustillo a las redes sociales. El mismo Reggie posaba con gran desparpajo en una galería de fotos que acaba de publicarse en la red instagram. En ellas, además, mostraba su despacho y algunos objetos curiosos que guarda. Como esa figura de Ganon que veis aquí abajo.

Reggie siempre es noticia. Diga lo que diga, haga lo que haga. Y últimamente ha protagonizado interesantes entrevistas en los medios más diversos, desde la revista Forbes a páginas online como Siliconera. Y nos ha dicho todo esto...

La mayor innovación en la industria de videojuegos en la pasada década ha sido el Wiimote. Introdujo un estilo de jugar completamente nuevo que permitió vivir los videojuegos como nuevas experiencias.
Creo que lo que realmente sitúa a Nintendo aparte de sus competidores es que siempre pone el foco en nuevos estilos de juego. Siempre buscamos formas de innovar y traer nuevas y divertidas experiencias a nuestros usuarios.

El sistema de videojuegos que ha redefinido la industria es, según mi opinión, Nintendo DS. Fue el primer sistema con una pantalla táctil, micrófono, y un tipo de juegos único.
Si cuando me uní a la compañía me hubieran dicho, "ey, Reggie vamos a tener un mando que cuando lo muevas van a pasar cosas en la pantalla, y otro mando que tiene una pantalla en la que se desplegarán cosas diferentes a las que veas en la tele", habría dicho: bien, y lo vamos a hacer en diez, veinte años, o ¿cuándo vamos a hacerlo?

Lo maravilloso de Nintendo es que siempre piensa cómo hacer que la gente sea feliz. Cómo procurarles una gran experiencia. Entonces creamos el contenido y el hardware para hacerlo posible.

El software siempre conduce al hardware. Lo hemos visto en Wii y en DS. Lo acabamos de ver con 3DS. ¿Cómo hicimos que creciera? Trajimos nuestras mejores franquicias y mira lo que sucedió. Creemos que puede pasar lo mismo con Wii U, gracias a las estupendas franquicias que hemos lanzado.

Al final, los estudios quieren un ecosistema saludable donde crear contenido y lanzar juegos. Y eso lo que estamos consiguiendo ahora con 3DS, que es la razón por la que tenemos un sinfín de publishers excitados con la máquina. Necesitamos hacer lo mismo con Wii U.

Si te fijas en los dos últimos ciclos de hardware, no ganó la consola más potente, ni en el caso de PS2 ni en el de Wii. Así que al final es nuestra responsabilidad mostrar a los consumidores la diversión que podemos proporcionarles.

Qué pasará en diez años a partir de ahora? No sé cómo va a ser el hardware, pero te garantizo que el software te va a crear una sonrisa.









Reggie Fils-Aimé mantiene el mismo estilo cercano que lucen los responsables de Nintendo. ¡Si hasta hay una petición para convertirlo en personaje de Smash Bros.!







SUPER CONCURSO
LEGO® MARVEL SUPER HEROES

Si siempre has querido transformarte en uno de los poderosos superhéroes de Marvel, te lo vamos a poner muy fácil. Participa en este concurso y llévate los mejores videojuegos y los juguetes de LEGO® más especiales.

REGALAMOS

6 PACKS DE JUEGO + JUGUETE

3 JUEGOS

3 JUEGOS

2 JUGUETES

2 JUGUETES

2 JUGUETES

Los packs se componen de:

- 1 pack juego Wii U + juguete LEGO® Marvel Avengers
- 1 pack juego 3DS + juguete LEGO® Marvel Avengers
- 1 pack juego Wii U + juguete LEGO® Marvel X-Men
- 1 pack juego 3DS + juguete LEGO® Marvel X-Men
- 1 pack juego Wii U + juguete LEGO® Marvel Ult. Spider-Man
- 1 pack juego 3DS + juguete LEGO® Marvel Ult. Spider-Man

Revista Oficial Nintendo





PARTICIPA AQUÍ

www.hobbyconsolas.com/concursos/lego-marvel











Con casi 40 millones de máquinas vendidas desde su estreno en marzo de 2011, Nintendo 3DS es la consola de moda. La portátil de Nintendo no deja de recibir juegos excepcionales, acaba de actualizar su sistema para integrar Miiverse, y prepara un próximo año lleno de bombazos. Así se va a potenciar tu 3DS.

Bienvenido a Nintendo 3DS. No importa si ya tenías la consola o si te acabas de hacer con ella, el hecho es que has acertado. De pleno. Tu máquina es una pedazo de consola capaz de proporcionarte todo el entretenimiento que pidas. Desde hace unos días es además más potente. Cuenta con un nuevo sistema que te conecta a Miiverse, la red social más nintendera. Para ello es imprescindible que crees tu Nintendo Network ID, una identificación de usuario que ya existía en Wii U, desde donde puedes vincularlo. Esto solo te traerá ventajas, como poder unificar los saldos de la eShop para comprar tanto en Wii U como en 3DS con la misma cuenta.

Y todo lo que viene...

En este reportaje te vamos a enseñar cómo se potencia tu 3DS. Primero, repasando cómo es el nuevo sistema y de qué es capaz tu consola de la mano de StreetPass o Miiverse. A continuación vamos a viajar por los mejores juegos de Rol japonés, celebrando los títulos que acaban de salir y adelantando los próximos en llegar. Y para terminar este repaso a la actualidad 3DS os avanzamos todos los juegos que están en la línea de salida para 2014. Empezando por un genial y vibrante Mario Party Island Tour, que hemos podido probar en nuestra redacción, y pasando por la próxima entrega de Inazuma Eleven 3 La Amenaza del Ogro, el futuro Kirby, la nueva aventura de un Pac-Man fantasmal y el esperado Zombie Panic in Wonderland. Lo dicho, bienvenido a tu nueva 3DS.



Todas las funciones de 3DS

+info
Hay tres modelos de 3DS a la venta: 3DS, 3DS XL y Nintendo 2DS. Todos los juegos son compatibles

Desplegando todo el poder real de la portátil.

Bienvenidos a YouTube

Hasta la última actualización, era la aplicación más reciente. YouTube permite ver vídeos en la pantalla superior mientras en la táctil podemos buscar los siguientes. Muy práctico.

L y R, acceso a la cámara

Presionando L + R desde el menú Home, activáis la cámara. Podéis elegir cámara interior o exterior y tomar la foto. Para los "extras", pinchad en la opción cámara de Nintendo 3DS.

También por SpotPass

Para recibir Mii o intercambiar datos de juegos por StreetPass✱ es necesario cruzarse con otros usuarios. SpotPass descarga en tu consola nuevos contenidos o vídeos 3D directamente por internet.

NINTENDO 3DS ES UNA POTENTE MÁQUINA DE VIDEOJUEGOS QUE NO DEJA DE ACTUALIZARSE

Cámara de fotos y de vídeo

Desde un sencillo menú podéis elegir entre grabar vídeo (con sus opciones, como el modo director) o tomar fotos (con diferentes tipos de lente, fusionando caras...). Después, diviértete editándolas, añadiendo efectos, iconos, textos...

Plaza Mii

El centro neurálgico del StreetPass. Aquí llegan todos los Mii con los que te cruzas, puedes conocerles, saber de dónde vienen e incluso que te ayuden a salir victorioso de hasta seis minijuegos que componen la plaza. Tras este icono se esconde mucha diversión en forma de logros y desafíos sorprendentes.





Con un toque

Desde la barra superior en la pantalla táctil puedes controlar la lista de amigos, comprobar las notificaciones que lleguen, acceder al navegador de internet y entrar en Miiverse. También puedes modificar el contraste de la pantalla o el tamaño de los iconos.

Más de 2.000 juegos

La biblioteca de juegos para la familia 3DS no deja de crecer. Además, la consola es retrocompatible. En el pack inicial se incluye una tarjeta SD, pero desde ya te aconsejamos que te hagas con una con el mayor espacio disponible que puedas...

Regula tu 3D

Este interruptor regula la profundidad del efecto 3D en los juegos. Muévelo hacia arriba o abajo en función de tus sensaciones, ten en cuenta que no en todos los juegos te servirá la misma posición, y que en las enormes pantallas de la XL el efecto se disfruta con mayor claridad y nitidez.

Streetpass activado

Una luz verde indica que hay Mii esperando a entrar en tu plaza Mii, es decir, que te has cruzado con otros usuarios. Para ello antes has tenido que activar la opción StreetPass, bien desde el interruptor de 3DS o XL, bien desde la pantalla si estás manejando una 2DS.

MIIVERSE HA REVOLUCIONADO LA 3DS. ES HORA DE EXPLORAR A FONDO ESTA RED SOCIAL

La eShop

Básicamente, una tienda de juegos virtual. En realidad, un lugar exclusivo para usuarios de 3DS y Wii U donde comprar:
•títulos en versión física.
•títulos exclusivamente en descarga.
•títulos de la consola virtual: clásicos diseñados para otras consolas (Game Boy, GB Color, Game Gear y MegaDrive). Los precios son para todos los bolsillos. Pero lo mejor es que se pueden valorar los juegos, y además tiene un completo sistema de búsquedas. Se actualiza con novedades semanalmente.

Miiverse

Aparece en un nuevo icono en la barra superior de la pantalla táctil, junto al navegador. Miiverse es una comunidad exclusivamente de usuarios de Wii U y 3DS en la que puedes compartir opiniones, mensajes e incluso capturas de tus juegos favoritos. Tienes más información al pasar la página.

Nintendo Network ID

La reciente actualización nos ha permitido crear nuestro propio NNID en la consola, o vincularlo con el de Wii U. Es la puerta de acceso al universo Miiverse y permite unificar las cuentas de ambas eShop.

StreetPass: conexión inmediata

+info

Conéctate a un hotspot para recibir hasta 6 Mii de otros jugadores e incluso datos de un usuario de otra zona

Aprovecha el intercambio de datos automático entre 3DS para obtener ventajas en tus juegos.



Tu consola busca automáticamente datos que compartir con otras 3DS con las que te cruces. Deben estar encendidas, bien jugando o en modo de espera. Además, existe un **servicio de Hotspots**, puntos de conexión repartidos por toda Europa, a los que puedes conectarte para descargar contenidos y usar el servicio de repetidores de StreetPass. Con ello recibes datos de StreetPass ¡aunque los usuarios no estén allí al mismo tiempo!

¿Puedo deshabilitarlo?

Por supuesto. Tanto en 3DS (con un botón lateral) como en 2DS (desde la pantalla táctil) puedes deshabilitar la comunicación inalámbrica. También puedes acceder a **Gestión de StreetPass** y desactivar el intercambio de datos de cada juego que lo utilice. Pero donde mejor controlarás qué datos compartir es en Plaza Mii, en la opción Configuración.

¿Qué datos se comparten?

Al cruzarte con otro jugador, recibes su **Mii y perfil de usuario**, que se "instalan" en tu plaza Mii. Vete a la entrada y podrás saber cuál es el último juego al que ha jugado o compartir un saludo (primero general y cuando te cruces más de dos veces, personal). Los juegos compatibles intercambiarán datos con los que acceder a ventajas adiciones o utilizarán en juegos específicos de la plaza. También puedes enviar información de tu música favorita a través de Nintendo 3DS Sound.

¿Qué juegos son compatibles y qué ventajas obtengo?

La lista incluye **68 títulos** pero no deja de crecer. Y en cada título, las ventajas y mecánicas serán diferentes. A continuación te mostramos algunos ejemplos.

- Mario Kart 7: Al intercambiar los datos de carreras, puedes desafiar directamente sus tiempos de carreras o invitarle a una competición online.
- Animal Crossing New Leaf: Su casa aparece en la exposición de la AAD; puedes visitarlas y tomar ideas de decoración, incluso comprar sus muebles. Además, recibes regalos exclusivos.
- Pokémon X/Y: Consigues Poké Millas para comprar objetos raros, como Escamas Corazón y Caramelos Raros.
- New Super Mario BROS. 2: En el modo 'Fiebre del Oro', envías y recibes las mejores puntuaciones. Si superas el record de otro jugador, recibirás la misma cantidad de monedas que ganó.
- Fire Emblem Awakening: Eliges tu equipo de héroes y los envías a la batalla. Aparecerán en el mapa del mundo para enfrentarse a ellos a cualquier hora.
- Nintendogs+Cats: Intercambias fotos de tus mascotas y eliges un regalo que se enviará de forma automática a quién se cruce contigo. Ah, y podráis ver a su Mii y la mascota paseando por tu parque o como rival de un concurso.
- Inazuma Eleven 3: Intercambias estadísticas de equipo y disputas un partido en el modo desafío contra la formación del jugador que te cruces.
- Monster Hunter 3 Ultimate: Intercambias tarjetas del gremio y recibirás ayuda con las misiones.
- Kid Icarus Uprising: Obtienes acceso a armas mucho más poderosas.

AL CRUZARTE CON OTRA 3DS INTERCAMBIARÁS DATOS DE FORMA AUTOMÁTICA. PERO PUEDES DESHABILITARLO



En Layton creas desafíos con los que retar a otros jugadores. El streetPass se sofistica con cada nuevo juego.

- Mario Tennis Open: Puedes jugar partidos contra los Mii que te cruces, y ganar monedas si consiguen victorias.
- Profesor Layton y los Ashalanti: Retas a otros jugadores a buscar objetos en su juego. En la caza del tesoro, cada objeto se añade a una lista dentro del baúl del profesor.
- A Link Between Worlds: Las estadísticas y objetos que equipes a tu Link de StreetPass decidirá qué ganas en los combates con los rivales que te cruces.

La plaza Mii de StreetPass

Aquí es donde tienes la información sobre los jugadores que te cruzas. Se trata de detalles como la última vez que os cruzasteis, el juego más reciente que haya usado o el país de procedencia. A su vez funciona como portal de minijuegos. Con la ayuda de los Mii puedes disfrutar de juegos clásicos como **En busca del cromo** o **Rescate Mii**, y de los recién llegados **Escuadrón Mii, Jardín Mii, Conquista Mii, Mansión encantada Mii**. Además, puedes acumular logros diferentes (récord de cruces con un Mii, nº de lugares diferentes, cruzarte con alguien después de mucho tiempo o el día de su cumpleaños...).



Bienvenidos a Miiverse

Tu 3DS se actualiza con la red social más nintendera. Crea tu Nintendo Network ID o vincula el de la cuenta de Wii U y ¡a publicar!

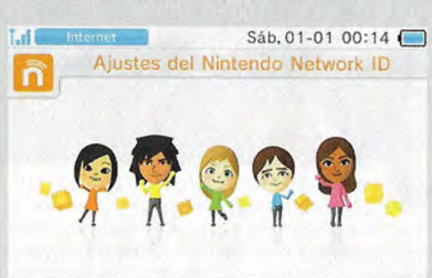


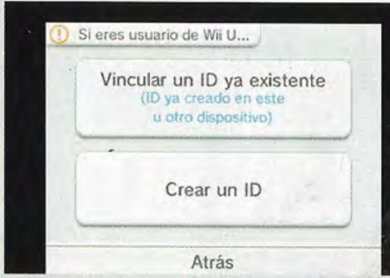
+info
Vincula el Network ID de tu usuario de Wii U y podrás unificar los saldos de tus cuentas en la eShop

La última actualización de sistema de 3DS ha supuesto una verdadera revolución para la portátil. A través del Network ID podemos acceder a la red Miiverse, la grandísima comunidad nintendera.

Crea o vincula tu Nintendo ID

Es lo primero que tienes que hacer. Crear un ID o vincular el que tengas de Wii U. De esta manera unificas las cuentas de eShop para poder comprar desde 3DS o Wii U con los mismos fondos.
El Nintendo Network ID necesita un **usuario, un password y un correo electrónico.** Si lo vinculas desde Wii U, puedes optar por quedarte con el Mii de esa cuenta o con el que tuvieras en 3DS.





Qué puedes hacer en Miiverse

Acceder a diferentes comunidades: En el momento de escribir esto, hay 23 comunidades de juegos. La última en llegar ha sido Bravely Default y la que aparece más abajo es Super Mario 3D Land. Entre ellas están las de Animal Crossing, Lego City Undercover, Inazuma Eleven 3 o Pokémon X/Y...

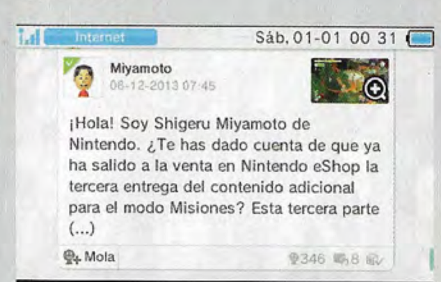


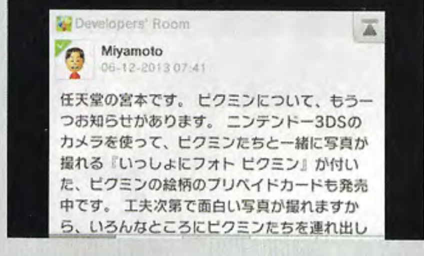
Comparte tus opiniones, mensajes y dibujos en las comunidades de tus juegos favoritos. Esto es Miiverse.

Tu actividad: Puedes compartir mensajes, dibujos e incluso capturas que puedes sacar tú, tanto en las comunidades de los juegos o en las especiales: Serie Animal Crossing, Super Smash BROS, The Year of Luigi. En cada comunidad puedes filtrar los mensajes por uso distintivo o popularidad.

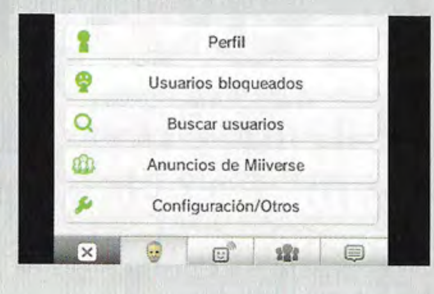


Buscar usuarios y seguir sus publicaciones. Consultar los mensajes desde la lista global o centrarte en cada mensaje. Eso incluye seguir a personalidades del videojuego, como el propio Shigeru Miyamoto.





Desde tu perfil, puedes buscar usuarios (o bloquearlos) y controlar tu actividad. Ver tus publicaciones, tus seguidores y la gente a quien tú sigues (máximo 1000). También accedes a las últimas noticias oficiales.





21 estrellas del Rol japonés

Nintendo 3DS está formando un catálogo alucinante de juegos de rol. En este reportaje recordamos los mejores títulos recién lanzados, algunos juegos ya clásicos y otros que están al caer.



Rol de acción

Jugabilidad directa e inmediata

• CAPCOM • CASTELLANO • 2013

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

La versión definitiva de Monster Hunter Tri, que fue uno de los mejores juegos de Wii. Si queréis una experiencia de rol de acción duradera y de calidad, tenéis ante vosotros una gran opción: este título os proporcionará más de 100 horas plenamente satisfactorias.

Se trata de una edición ampliada con nuevos monstruos y funciones, uso de la pantalla táctil para mostrar menús y otros datos, y compatibilidad con la versión de Wii U para juego cruzado, exportar partidas y activar el multijugador online.

Esta saga en la que buscar y cazar monstruos en un inmenso mundo se ha convertido en un fenómeno de masas en Japón: en menos de 10 años de historia, sus entregas suman más de 20 millones de unidades vendidas sólo allí. Y cada vez es más popular también aquí.

Monster Hunter es uno de las sagas que más juegos ha vendido en Japón durante los últimos años



El juego incluye multijugador, y si usáis una Wii U de "puente" podréis disfrutarlo también en modo online.

+info
Este juego también está disponible para Wii U, y es posible conectar ambas versiones

El mundo del juego es enorme, lo que unido a la gran variedad de monstruos convierte a MH3 en una experiencia duradera.

• NAMCO BANDAI • INGLÉS • 2011

TALES OF THE ABYSS

Unos meses después del lanzamiento de la consola llegó este título, que es una adaptación de una de las entregas mejor valoradas de la popular saga Tales de Namco.

Controla al joven Luke fon Fabre, un chico que tras años de soledad y reclusión debe emprender un viaje en el que conoce diferentes amigos y tiene que enfrentarse a una poderosa organización militar y religiosa que le considera parte de una antigua profecía.

Luke fon Fabre es el gran protagonista de Tales of the Abyss





La trama gira en torno a la princesa Solange



• AGATSUMA • INGLÉS • 2012

CODE OF PRINCESS

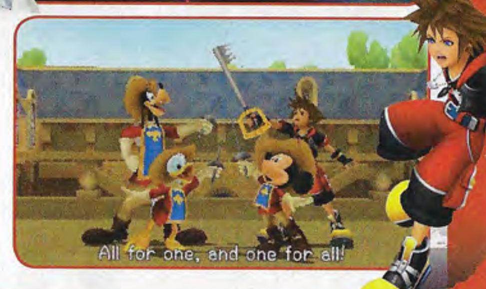
Este título combina elementos de rol con la jugabilidad de los beat 'em up más clásicos, juegos en los que te enfrentas a golpetazo limpio contra el mundo. Por lo tanto, está cargado de acción. Algunos de sus puntos fuertes son su variedad de modos de juego y la posibilidad de desbloquear 50 personajes jugables diferentes. En nuestro continente sólo está disponible a través de la eShop.

• SQUARE ENIX • INGLÉS • 2012

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

En esta entrega exclusiva para 3DS de una de las sagas de rol de acción más exitosas de la historia, Sora y Riku se enfrentan al Examen de la Marca de Maestría para convertirse en Maestros de la Llave Espada. Ambos son jugables a través de distintos mundos basados en reconocibles películas de Disney.





Rol por turnos

Observa, reflexiona y disfruta

• NINTENDO • CASTELLANO • 2013

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM

Después de disfrutar el año pasado de Paper Mario: Sticker Star, que aunque también era por turnos renunciaba a sus demás elementos roleros, este verano llegó otro juegazo del fontanero que sí apostaba completamente por una experiencia de rol. Hablamos de Mario & Luigi: Dream Team, la cuarta entrega de esta excelente saga RPG portátil desarrollada por AlphaDream en la que el sueño y el descanso dan pie a una experiencia única. Aunque el verdadero protagonista era Luigi, como estaba mandado en lo que fue su año. En Isla Almohada, el bigotudo de verde tiene la habilidad de quedarse dormido de manera rápida y profunda y así abrir portales al mundo de los sueños en los que Mario entra.

Los combates son por turnos, y en ellos controlamos a los dos hermanos. Son capaces de ejecutar poderosos ataques combinados que vais desbloqueando a lo largo de la aventura.

2013 ha sido el año de Luigi, en parte gracias a este gran RPG en el que exhibe poderes alucinantes



En el mundo de los sueños nos movemos a través de escenarios con desarrollo de avance lateral.



+info

Mario & Luigi incluye épicos combates contra enemigos XXL contra los que Luigi se crece como nunca

• ATLUS • INGLÉS • 2013

ETRIAN ODYSSEY IV

Tras nacer en DS con sus tres primeras entregas, esta saga de rol de mazmorras de Atlus debutó hace unos meses en 3DS. El juego nos invita a desentrañar el enigma del legendario árbol Yggdrasil, y para ello hay que superar una serie de complejas y divertidas mazmorras. Su grado de personalización y variedad de tipos de personaje hacen que cada partida sea diferente. Además, podéis crear vuestros propios mapas con la pantalla táctil.

Podéis elegir entre 10 clases distintas de héroes



• NAMCO BANDAI • ESPAÑOL • 2013

ONE PIECE: ROMANCE DAWN

El popular manga/anime llega al rol con este título, que adapta su historia principal desde el comienzo hasta la batalla de Marineford. Permite controlar por turnos de los 9 miembros de la Tripulación del Sombrero de Paja, y viajar por el East Blue y el Grand Line. Tenéis la review en este mismo número.

El sueño de Luffy es convertirse en el Rey de los Piratas

• LEVEL-5 • INGLÉS • 2012

CRIMSON SHROUD

Yasumi Matsuno, la mente detrás de juegos como Final Fantasy XII, Final Fantasy Tactics y Vagrant Story, creó este RPG de corte tradicional en colaboración con Level-5, dentro de la serie Guild. Al igual que la mayoría de juegos de Guild, que en Japón salieron como recopilatorios, podéis encontrarlo como juego independiente en la eShop europea.







• ATLUS • INGLÉS • 2013

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

Un clásico de Sega Saturn adaptado a los tiempos modernos. Esta aventura nos enfrenta a multitud de demonios, y podemos reclutar a muchos de ellos para que formen parte de nuestro equipo de combate. Además, también es posible fusionar unos con otros para crear demonios más poderosos. Tiene un buen argumento, personajes y sistema de combate.



Nemissa es un demonio femenino... que padece amnesia



Recluta, combate, avanza e intercambia como nunca

• GAME FREAK • CASTELLANO • 2013

POKÉMON X / Y

La nueva generación de Pokémon y uno de los mayores bombazos de 2013. Con una nueva región para explorar, un enorme salto gráfico, megaevoluciones, superentrenamientos y mucho más. La experiencia Pokémon más pulida y satisfactoria hasta la fecha, más completo que nunca y cargado de numerosas sorpresas, secretos y novedades. Imprescindible.

• GENIUS SONORITY • INGLÉS • 2012

THE DENPA MEN: THEY CAME BY WAVE

Uno de los juegos más interesantes que encontraréis en la eShop. Hay que utilizar la realidad aumentada de 3DS para encontrar Denpa Men, atraparlos y unirlos a nuestro equipo, con el que combatiremos en una serie de mazmorras puramente roleras. Su segunda parte salió este año, también en la eShop.



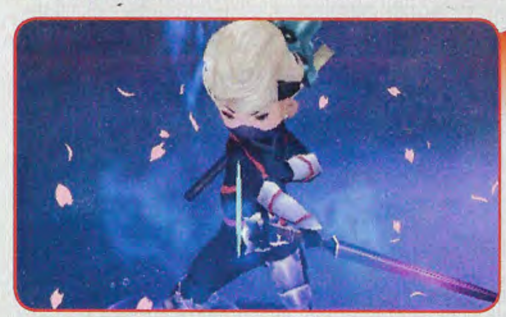


Este juego tuvo una gran acogida por crítica y jugadores, gracias a su original dinámica.

• SQUARE ENIX • CASTELLANO • 2013

BRAVELY DEFAULT

Uno de los mejores juegos de rol del año, absolutamente recomendable para los amantes del género, y uno de los títulos más destacables que ha lanzado Square Enix en los últimos tiempos. Considerado el heredero de los Final Fantasy más clásicos, y el sucesor espiritual de aquel Final Fantasy: The 4 Heroes of Light para DS, este juego no sólo evoca lo mejor de esos títulos del pasado sino que además supone un soplo de aire fresco para el género con sus importantes novedades. Su sistema de combate, con las mecánicas Brave y Default, es una nueva y refrescante manera de entender los enfrentamientos por turnos. Square Enix ha anunciado su segunda parte, Bravely Second, aunque aún no ha confirmado la fecha.



Bravely Default incorpora un estupendo sistema de clases de gran variedad y profundidad.



Esta maravilla resucita el espíritu de los mejores RPG japoneses... ¡y en castellano!

+info
Acogido de forma excelente por fans y crítica, se ha convertido en unas de las revelaciones del año



Los combates están planteados de manera muy acertada, y combinan espíritu clásico y novedades.



La aventura, que desprende un gran sabor a Final Fantasy, os dará muchísimas horas y os enfrentará a múltiples y peligrosos enemigos.

Rol táctico

La gran combinación de estrategia y rol

Chrom, príncipe de Ylisse y líder de los Custodios

• NINTENDO • CASTELLANO • 2013

FIRE EMBLEM AWAKENING

Ponte en la piel de un personaje creado a tu medida, ayuda al príncipe Chrom y al reino de Ylisse ante las amenazas que los acechan, y controla a los Custodios en épicas batallas contra ejércitos de diversas banderas. Profundidad de juego exquisita, un argumento intrigante y unos personajes inolvidables.



Los ataques de los personajes cuentan con animaciones muy vistosas.



Este año hemos disfrutado tres juegos de rol táctico muy interesantes para 3DS



Las batallas siguen la mecánica habitual de los juegos de rol táctico, y son por turnos.

• ATLUS • INGLÉS • 2013

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR OVERCLOCKED

Si Fire Emblem os deja con ganas de más, aquí tenéis otra buena pieza de rol táctico. Es una versión muy mejorada de Shin Megami Tensei: Devil Survivor, el cual apareció en DS pero no llegó a Europa. Esta edición para 3DS incluye gráficos mucho más pulidos, nuevos demonios y modos de dificultad, argumento expandido y un doblaje completo (en inglés).

• NAMCO BANDAI • INGLÉS • 2013

PROJECT X ZONE

Creado para hacer las delicias de los amantes más mitómanos de los videojuegos, ya que incluye multitud de personajes de numerosas franquicias de Namco Bandai, Capcom y Sega, entre ellas Tekken, Street Fighter, Resident Evil y Virtua Fighter. Imagina a todos ellos en multitudinarias y alucinantes batallas de rol táctico, y con una presencia en pantalla abrumadora.





Monolith Software, creadores de Xenoblade para Wii, desarrollaron este interesante crossover en el que se juntan muchos personajes conocidos.

Rol futbolero

La fórmula que construyó Inazuma

• LEVEL-5 • CASTELLANO • 2013

INAZUMA ELEVEN 3

Esta magnífica saga combina el fútbol y el rol de una manera extraordinaria. Inazuma Eleven 3 es la conclusión de la trilogía original de Mark Evans, y el primer título de la saga que tenemos ocasión de disfrutar en 3DS. Hay dos ediciones del juego: Fuego Explosivo, que incluye escenas exclusivas del africano Hector Helio, y Rayo Celeste, que concede mayor protagonismo al italiano Paolo Bianchi. En febrero llegará la tercera edición, La Amenaza del Ogro.

+info

Inazuma Eleven 3: La Amenaza del Ogro saldrá el 14 de febrero e incluirá escenas de Canon Evans





El rol del futuro

Ya en Japón, los esperamos en Europa



• ATLUS

SHIN MEGAMI TENSEI IV

Esta importante saga cuenta con numerosas sub-sagas y spin-offs, pero 3DS tiene el gran privilegio de recibir en exclusiva la nueva y esperadísima entrega numerada de la serie principal.



• SQUARE ENIX

DRAGON QUEST VII

El remake de la séptima entrega de la saga de rol mas vendida en Japón es uno de los juegos que más esperamos. Será larguísimo, apasionante y una lección de cómo hacer gran rol.



• LEVEL-5

INAZUMA ELEVEN GO

Aún sin fecha, es probable que llegue a finales de 2014. Será un importante paso adelante con nuevas mecánicas, un elenco de personajes renovado y gráficos muy mejorados.

La saga Shin Megami Tensei es una de las más prestigiosas y mejor valoradas entre los RPG japoneses



• SQUARE ENIX

DRAGON QUEST MONSTERS 3D

Remake del primer Monsters de Game Boy Color, en el que debemos reclutar monstruos y combatir con ellos al estilo Pokémon.



• CAPCOM

MONSTER HUNTER 4

Uno de los juegos de mayor éxito del año en Japón, donde ya ha vendido más de 4 millones de unidades desde que se estrenara a mediados de septiembre. Sus nuevos monstruos, armas y dinámicas de juego han conquistado al jugador japonés, que sigue enamorado de esta monstruosa saga. Pese a todo, en occidente aún no tiene fecha anunciada, así que habrá que seguir esperando.

MH4 es un importante salto en la fórmula Monster Hunter: un mundo mejor construido, nuevas armas y monstruos más inteligentes.

Como cazador de monstruos tendrás que hacer frente a nuevos y desafiantes retos

2014 volverá a ser un año espectacular para disfrutar el mejor Rol

Lo que nos gustaría ver

El rol que nos gustaría en el futuro. Que conste que son solo deseos, pero ojalá se hicieran realidad.



Golden Sun 4. Tras la relativa decepción de la tercera entrega, que a pesar de ser un muy buen juego no alcanzó el nivel de los inolvidables clásicos de GBA, estamos deseosos de ver a la saga de rol de Camelot Software regresar al pedestal que le corresponde.



Dragon Quest XI. Aún no se sabe nada sobre esta futura entrega, pero los juegos principales de la saga han salido tradicionalmente en las consolas de mayor éxito en Japón. Y teniendo en cuenta que ahora 3DS es con mucha diferencia la número 1 en ese territorio...



Final Fantasy V. No nos cabe ninguna duda de que vamos a ver más Final Fantasy en 3DS. Después de los remakes de la tercera y cuarta entrega en DS, un remake de Final Fantasy V en 3DS sería un paso lógico que recibiríamos con los brazos abiertos.



Juego de Monolith. Hace unos meses, los creadores de Xenoblade anunciaron que buscaban nuevo personal para el desarrollo de un juego para 3DS, y mostraron la ilustración que veis sobre estas líneas. Aún no sabemos si será un RPG.



Los mejores juegos que vienen

Y ahora llega lo bueno. Un adelanto a los títulos más alucinantes que podremos disfrutar en 2014. Empezando por el nuevo Mario...





Mario Party vuelve con espectaculares gráficos 3D y multijugador local para 4 jugadores con una sola tarjeta.

MARIO PARTY ISLAND TOUR

La próxima fiesta de Mario y sus amigos se celebra en 3DS, y no vas echar de menos un televisor gigante: hasta 4 jugadores disfrutaremos de sus partidas en modo local con un solo juego, gracias al Modo Descarga. El modo principal, llamado Fiesta, nos permitirá elegir entre **7 tableros** (bueno, 5 en un primer momento, los otros 2 tenemos que desbloquearlos). Todos tendrán en común las tiradas de dados por turnos, todo tipo de casillas especiales y minijuegos con diferentes recompensas. Pero la experiencia de juego será diferente en cada uno de ellos.

El escenario es la clave

Cada tablero tendrá una ambientación distinta sacada de los mundos de Mario, desde el castillo de Peach al espacio exterior de Mario Galaxy (con Estela incluida). En todos se nos indicará el tiempo de duración estimado de la partida (entre 15 minutos y una hora), y cada uno tendrá sus propias reglas. Por ejemplo, en Reino de los Objetos (el del Castillo de Peach) ganaremos power-ups para mejorar nuestras tiradas o perjudicar a los rivales, y en cada ronda disputaremos un minijuego para conseguir un segundo dado con más o menos puntuación según nuestra posición en la prueba; en el Reino Galáctico los minijuegos

LOS 7 TABLEROS REBOSARÁN IMAGINACIÓN, CADA UNO CON SUS PROPIAS REGLAS, PELIGROS Y SORPRESAS

+info
En estas páginas te esperan 14 nuevos juegos que sacarán el máximo partido a tu nueva 3DS

El modo La Torre de Bowser es para un solo jugador. Superando minijuegos debemos ascender 30 pisos.



En el tablero del Reino de los Objetos conseguimos power-ups para avanzar más rápido... o perjudicar al rival.

HISTORIA

Mario Party nació en Nintendo 64 como colaboración entre Nintendo y Hudson Soft, que se encargó de todas las entregas hasta Mario Party DS (2007). Mario Party 9 (2012) y Island Tour son obra de Nd-Cube.



Mario Party
N64. 1998
2,70 millones



Mario Party 2
N64. 1999
2,50 millones



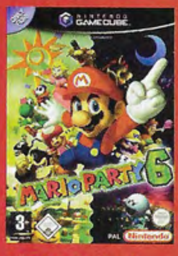
Mario Party 3
N64. 2000
1,91 millones



Mario Party 4
GC. 2002
2,47 millones



Mario Party 5
GC. 2003
2,08 millones



Mario Party 6.
GC. 2004
1,65 millones

Datos de venta en todo el mundo. Fuente: vgchartz.com





Lo que se está diciendo

Por cierto, decidido: Mario Party Island Tour se viene de salida a la SD de mi 3DSXL, es perfecto para partidas cortas. ;D
@DesdeHyrule

"Una novedad en el juego es el control de movimiento. Con él llegan nuevos minijuegos que son posibles únicamente en 3DS. Podréis deslumbrar fantasmas con una linterna, lanzar canicas o controlar un ala delta"
Satoru Shibata - Nintendo Direct

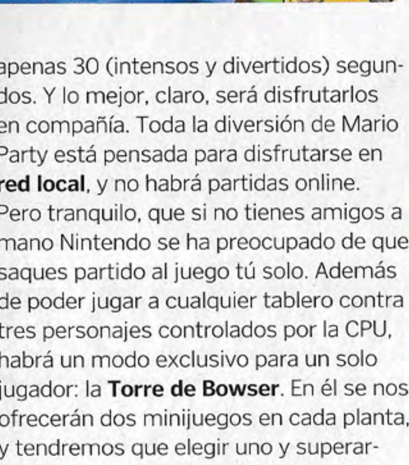
"Ya dispongas de 5 minutos o 5 horas para disfrutar con tus amigos, Mario Party: Island Tour está diseñado para juntar a todos en una divertida fiesta".
www.marioparty.nintendo.com

servirán para ganar propulsores que multiplicarán la tirada de nuestros dados y que podremos acumular, de manera que si llegamos a juntar cinco podríamos hasta **recorrer todo el tablero en una sola tirada**; en la Montaña Banzai habrá casillas seguras y otras en las que podremos ser barridos hasta la casilla de salida por un Bill Banzai que recorre el tablero...

Los nuevos minijuegos

Naturalmente, entre las muchas emociones que nos depararán las casillas del tablero, los minijuegos destacarán con luz propia. **Serán 80** y apostarán por la total sencillez de control: normalmente bastarán el stylus o el stick (a veces añadiendo un botón) para disfrutarlos. Los habrá de habilidad, otros que premiarán nuestra **capacidad de observación** y hasta algún que otro puzle, y durarán apenas 30 (intensos y divertidos) segundos. Y lo mejor, claro, será disfrutarlos en compañía. Toda la diversión de Mario Party está pensada para disfrutarse en **red local**, y no habrá partidas online. Pero tranquilo, que si no tienes amigos a mano Nintendo se ha preocupado de que saques partido al juego tú solo. Además de poder jugar a cualquier tablero contra tres personajes controlados por la CPU, habrá un modo exclusivo para un solo jugador: la **Torre de Bowser**. En él se nos ofrecerán dos minijuegos en cada planta, y tendremos que elegir uno y superarlo para acceder a la siguiente. En el piso 30 nos espera el rey koopa en persona, ¡habrá que darle su merecido! ●





Mario será uno de los 10 héroes jugables. Estarán también Luigi, Peach, Daisy, Boo, Toad, Wario, Waluigi, Yoshi... y un décimo personaje, aún secreto.



Mario Party Advance
GBA. 2005
0,98 millones



Mario Party 7
GC. 2005
1,57 millones



Mario Party DS
DS. 2007
8,73 millones



Mario Party 8
Wii. 2007
7,94 millones



Mario Party 9
Wii. 2012
2,62 millones





Lo que se está diciendo

Deberíais jugar a Etrian Odissey IV o a Untold, para 3DS. Ambos juegos son fantásticos. Además, Etrian Odyssey Untold es una reinterpretación del primero de la saga. **@SailorMayrune**

Diría que Etrian Odyssey Untold en modo Story y dificultad experta ha sido lo más desafiante que he tenido el placer de jugar este año. **@Motherplayer**

Etrian Odyssey Untold es una fabulosa interpretación alternativa del original. Cumple con el concepto mejor de lo que esperaba. **@DioSenrab**

ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL

Los personajes cobrarán un gran protagonismo en el nuevo modo Story.

Considerado un "semi-remake" del primer Etrian Odyssey, será un nuevo punto de partida para esta saga de Atlus y una manera de "reimaginar" sus orígenes añadiendo **multitud de novedades y diferencias en su desarrollo**.

Una historia más profunda

La novedad más importante de Etrian Odyssey Untold será la presencia de un **modo Story**, que por primera vez en la saga nos ofrecerá una experiencia argumental al estilo de los juegos de rol tradicionales con una historia profunda, personajes predeterminados con voces y escenas de vídeo creadas por el estudio de animación Madhouse (Death Note, Trigun, Monster). Pero si preferís el estilo más directo y básico que definió a la saga, tranquilos: también podréis seleccionar el modo Classic y disfrutar de un enfoque como el de los anteriores títulos, incluyendo una completa personalización de personajes. En cualquier caso, os esperan numerosas mazmorras que visitaréis en primera persona cargadas de variados enemigos y divertidos combates por turnos. Y no sólo podréis elegir entre los modos Classic y Story, sino también entre tres modos de dificultad diferentes, lo cual lo hará ideal para adaptarse perfectamente a lo que busque cada jugador. El juego ha recibido además críticas bastante positivas en medios japoneses y estadounidenses tras ser lanzado en esos territorios. ●

+info
Actualmente tiene una media de 82.46% en GameRankings, la segunda más alta de la saga tras E.O. IV

EL MODO STORY SE CENTRARÁ MÁS EN EL ASPECTO ARGUMENTAL

Etrian Odyssey Untold The Millennium Girl



Los personajes estarán predefinidos en el modo Story, mientras que serán personalizables en Classic.



El modo Story hará hincapié en la narrativa por primera vez en la saga, con más diálogos y escenas.

am08
FOEs are far more powerful than other enemies. It is best to avoid ones you encounter for the first time.

Los enemigos serán numerosos y variados, y os enfrentaréis a ellos en combates por turnos.

+info
Super Smash Bros saldrá en 2014. Aun no se ha confirmado la fecha, ni el número final de personajes







En este momento hay 18 héroes confirmados para ambas versiones. ¿Habrá más? ¡Y qué importa mientras esté Link!



SUPER SMASH BROS 3DS

Nintendo, Namco Bandai y el Señor Sakurai están intentando el triple mortal con el nuevo Smash Bros. El triple mortal no solo quiere decir el más difícil todavía, sino también tres hitos: el primer Smash Bros portátil, hecho a "tres manos" y... "hypeado" hasta el infinito.

Actualización diaria

Otra de las claves de este título es la cantidad de información que se va desvelando prácticamente a diario. Masahiro Sakurai está valiéndose de las redes sociales para actualizarnos con imágenes y nuevos datos. Aunque desde el inicio ha declarado que ambas versiones serán idénticas, algunas de esas actualizaciones son específicas para 3DS y otras para Wii U. Ambas entregas tendrían exactamente los mismos luchadores, pero no parece que los ingredientes vayan a ser iguales. Así, se ha desvelado a Dark Lord, protagonista del Rescate Mii de la Plaza Mii, y del mismo modo hemos conocido un movimiento especial de Aldeano,

SAKURAI ESTÁ MOSTRANDO PANTALLAS, ATAQUES Y PISTAS DEL JUEGO A DIARIO





Pit es el héroe de Kid Icarus, su actual aspecto se debe a Masahiro Sakurai, y forma parte del staff del nuevo Smash Bros de Wii U y 3DS.

Lo que se está diciendo

Qué ganas de que salga el Smash bros. para la 3DS. #JuegosQueMeGustaránSiempre.
@meendiigoxX

Imagen del día, y de paso, de la semana, e incluso del mes: Skull Kid en Super Smash Bros 3DS/ Wii U :)
@AndresMachoXIII



Pregunta de concurso! Quién es este monstruo y de dónde sale? La jaula os puede dar una pista.
Sakurai en Miiverse

Tranquilos, yo aún no pierdo la esperanza: Cranky Kong como personaje jugable en Super Smash Bros. #VGX
@Gustarfox

el personaje de Animal Crossing, para 3DS: se trata del Lloid Rocket, un potente misil-giroide. Por otro lado es posible que el "personaje de ayuda" recién descubierto, Skull Kid, podría ser exclusivo para Wii U, aunque desde luego ha reabierto el debate sobre el remake de Majora's Mask en 3DS. En todo caso es divertido leer los comentarios que acompañan al descubrimiento de cada nueva pantalla. Da pistas, juega, confunde, anima o simplemente deja caer diferentes detalles.

12 horas, 6 días a la semana

Sakurai además escribe una columna en la revista Famitsu que también es fuente inagotable de información sobre el juego. Gracias a ella sabemos que está absolutamente implicado en el desarrollo de Super Smash Bros. hasta el punto de asumir varias funciones que, de no hacerlas él, tendría que delegar en varias personas. Sakurai dice que prefiere hacer algo por él mismo antes que decirle a alguien una y otra vez cómo tiene que hacerlo. Por eso no es de extrañar que dedique al juego jornadas maratonianas de seis días a la semana, de 10 de la mañana a 12 de la noche, aunque hemos leído que está muy agradecido por trabajar en algo donde puede ofrecer diversión a más y más gente. Su principal responsabilidad es la supervisión. Reunirse con el equipo, que todo el mundo entienda qué quiere del juego, ser capaz de realizar un juego completo, con personalidad, y si para eso tiene que someterse a grabar cada reunión, charla o lo que sea, eso hará.

FECHAS Y NÚMEROS

Casi 25 millones de juegos ha vendido la saga más icónica de Nintendo. Las batallas entre héroes de la "casa" empezaron en 1999 con un brutal combate en N64, que terminaron de explotar en Wii.



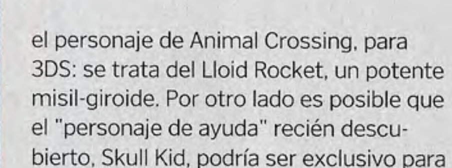
Smash BROS.
N64. 1999
5.5 millones



Smash BROS Melee.
GC. 2001
7.07 millones



Smash BROS. Brawl.
Wii. 2008.
11.83 millones







Lo que se está diciendo

¡La Amenaza del Ogro! sigue la historia de Canon Evans, bisnieto de Mark Evans del futuro, y te reta a convertirte en campeón mundial. **www.nintendo.es**

Le he pedido a mi padre el Inazuma Eleven 3. A ver si con suerte cae xD **@SoundlessxAya**

Creemos que Mourinho llega a Inazuma Eleven 3. Si no, no se llamaría la amenaza del Ogro, ¿no? **@GuiltyBit**

El mejor regalo sería Inazuma Eleven 3, tengo ganas de meter golazos con supertécnicas **@IvanLauIsMyLife**

+info
Canon Evans también es reclutable en las versiones actuales de IE3 (ficha azul en el área de Argentina)

INAZUMA ELEVEN 3
LA AMENAZA DEL OGRO

Esta edición de Inazuma Eleven 3 será el broche de oro de la trilogía original de Mark Evans, y la tercera edición de este juego tras las exitosas Fuego Explosivo y Rayo Celeste.

El bisnieto de Mark

Como ya sabréis, **cada edición del juego incluye secuencias exclusivas** que se centran en la historia de un jugador: Hector Helio (Fuego Explosivo), Paolo Bianchi (Rayo Celeste) y Canon Evans (La Amenaza del Ogro), aunque los tres futbolistas son reclutables en cualquiera de las ediciones. En La Amenaza del Ogro, por lo tanto, este peso recaerá sobre Canon Evans, el bisnieto de Mark que ha venido desde el futuro para **detener los planes del Instituto Ogro**, otros viajeros del tiempo cuyas intenciones no son muy bondadosas. Además de jugar la misma historia del Fútbol Frontier Internacional de las otras versiones, ahora el Inazuma Japón también tendrá que enfrentarse a este poderoso equipo del futuro, capitaneado por **Bash Lancer**. Además, será la única versión en la que podréis jugar tanto contra el **Dark Team** como contra el **Sky Team** y fichar a todos los jugadores de ambos equipos. El Ángel Oscuro, la combinación de esos dos equipos, también estará, por supuesto. Por otra parte, el juego incluirá una función llamada **"conexión especial Ogro"** mediante la cual podréis pasar jugadores y objetos de las otras versiones de Inazuma Eleven 3, así que, ¡a seguir entrenando!



Mark Evans es el portero y capitán del Raimon y del Inazuma Japón

LA AMENAZA DEL OGRO ES LA TERCERA Y ÚLTIMA EDICIÓN DE INAZUMA ELEVEN 3



El juego incluirá escenas exclusivas de Canon Evans, el bisnieto de Mark que ha llegado desde el futuro.



Los partidos se jugarán con el stylus, de la misma manera que en las otras ediciones del juego.



La conexión especial Ogro está pensada para obtener jugadores y objetos desde las otras ediciones.







KIRBY 3DS

La nueva aventura de Kirby llegará el próximo enero a Japón y con ella la "bola rosa" creada por Masahiro Sakurai pondrá sus pies por primera vez en 3DS. Allí se va a llamar **Kirby Triple Deluxe**, pero ni el título ni la fecha de lanzamiento se han confirmado aun en Europa.

¿Y cómo será?

¿Qué os parecería tener que escalar el "árbol del mundo" para **salvar al rey DeDeDe**? Dejad de flipar y empezad a creéroslo porque por ahí irán los tiros de la historia, que trasladada a la pantalla tiene la misma pinta colorista y deliciosa de los juegos de la saga. En los vídeos hemos disfrutado a tope con la profundidad de los escenarios. Kirby saltará del fondo al primer plano, lidiando contra enemigos que aparecerán desde el fondo de la pantalla o nos freirán a disparos. El poder del arcoiris potenciará su capacidad de absorción al máximo: le hemos visto aspirar un árbol enorme desde las hojas a las ramas para terminar zampándose el tronco enterito, e incluso dar vida a un muñeco de nieve gigantesco. Pero se habla de alrededor de **20 poderes**, entre ellos iuna especie de campana! que al vibrar lanza ondas de choque contra los enemigos y que podemos usar como escudo protector, y un gorro-escarabajo que además de volar puede recoger enemigos y lanzarlos con su cuerno. Suena divertido.

Kirby se estrenará en 3DS con un juego lleno de sorpresas. Se habla de alrededor de 20 poderes más originales que nunca.

EL INCOMBUSTIBLE HÉROE-BOLA ROSA PODRÁ ZAMPARSE MÁS ENEMIGOS A PARTIR DEL PRÓXIMO ENERO EN JAPÓN

Lo que se está diciendo

¿iKirby rescatará a DeDeDe en el Kirby de 3DS (Triple Deluxe)!? Emm... Interesante...
@ZorroMcNube

Kirby: Triple Deluxe suena como una nueva hamburguesa del Burger King.
@WhimsicalPhil

DIOS COMO MOLA EL NUEVO KIRBY.
@trionco

Tengo que admitir que el nuevo Kirby para 3DS me recuerda mucho al de Wii.
@Reshiram_



Los enemigos aparecen desde el fondo de la pantalla. Eh, no había visto venir a ese tren.



Los escenarios serán muy variados. Y, dicen, al final se encuentra el Rey DeDeDe...



El avance seguirá siendo lateral, pero Kirby saltará entre diferentes planos de profundidad.



Con el poder del arcoiris la capacidad de succionar será brutal. Fijaos cómo tira del árbol.

Mas juegos para 3DS



LEGO LA PELÍCULA

La próxima aventura de LEGO estará inspirada en la primera peli del famosísimo juego de construcción: Emmet es un muñeco normal al que confunden con el elegido para salvar el mundo. Acción y puzles estilo LEGO con un gran elenco de secundarios entre los que destacará Batman.

PROFESOR LAYTON VS ACE ATTORNEY

En Ciudad Laberinto, una niña inocente ha sido acusada de brujería. Menos mal que Phoenix Wright va a defenderla y Hershel Layton va a investigar la verdad tras el caso. Una aventura que mezclará la mecánica de las dos sagas, ofreciendo puzles e interrogatorios.



LEGO THE HOBBIT

El juego, que también saldrá para Wii U, se basará en la dos cintas ya estrenadas: Un viaje inesperado y La Desolación de Smaug. Bilbo, Gandalf y los enanos lucharán contra orcos y trolls, recogerán gemas, robarán botines de los enemigos o crearán objetos mágicos. Todo en escenarios como la Ciudad de los Trasgos, Mirkwood o Rivendell.

+info
Habrá 7 mundos principales, y tras superar el primero podremos jugarlos en el orden que queramos.



Lo que se está diciendo


La mecánica es bastante intuitiva y ofrece equilibrio entre entretenimiento y desafío.
www.gamingtrend.com


Cuando te enfrentas con los jefes finales usando todos los poderes del juego, la cosa se pone interesante.
www.gamerstemple.com


Repetir niveles con superpoderes distintos anima a rejugarlos para conseguir más ítems coleccionables.
www.digitalcumps.com

Aquí hay diversión para los fans de la serie TV... o de los plataformas de la vieja escuela.**www.hardcoregamer.com**

PAC-MAN
Y LAS AVENTURAS FANTASMALES

El héroe de Namco volverá en 2014 con su propia serie de televisión y este juego para 3DS inspirado en ella... que además tiene detalles que nos recuerdan a clásicos de Nintendo como Kirby y Donkey Kong. El desarrollo será el **clásico de los plataformas 2D**, con niveles que tendremos que recorrer hasta la meta, pero la manera que tendrá Pac-Man de deshacerse de los fantasmas enemigos no será saltando sobre ellos... sino zampándoselos.

Fantasmas en tu panza

Bastará con pulsar un botón para que Pac-Man se trapiñe a un enemigo (aunque habrá que darle varios mordiscos si es de tamaño extragrande). Si hay otro fantasma cerca, pulsando de nuevo el botón nos abalanzarnos sobre el siguiente, de manera que iremos encadenando fantasmas y multiplicando la puntuación con cada uno. **Buen guiño al arcade de Pacman original**, y no será el único: si nos comemos varios cocos rojos en cada nivel, aparecerá una sabrosa fruta valdrá una buena cantidad de puntos.

Con lo dicho hasta aquí, la forma esférica del protagonista y su tendencia a comerse a los enemigos quizá te recuerden a Kirby. Pues espera a ver a Pac-Man transformado en Fire-Pac o Ice-Pac y verás. En cada nivel ganaremos poderes distintos, lo que dará variedad al desarrollo. Igual que los cañones esparcidos por los niveles y que te sonarán de cierto simiesco héroe... ⬢

PAC-MAN SE APUNTA A LOS SALTOS 2D SIN ABANDONAR SU DIETA DE FANTASMAS

Pac-Man es el héroe, pero no está solo. Estos dos son Cilin y Espiral, dos amigos que le echarán una mano con los jefes.



Ice-Pac, Fire-Pac o Pac-Man Camaleón serán algunas de las transformaciones. Cada una, con sus poderes.



Estos cañones nos dispararán a través del nivel arrasando con todo... sí, igualito que Donkey Kong.



Al final de cada mundo nos las veremos con un jefe, con ayuda de los cacharros que nos traen Cilin y Espiral.







YOSHI'S NEW ISLAND

Mucho tiempo ha pasado desde que Yoshi protagonizó su última aventura, **Yoshi's Island DS en 2006**. Así que estamos deseando volver a controlar al dino, que de nuevo se enfrentará a los malvados magikoopas... con Baby Mario en su grupa. ¡Cuidado, porque si un enemigo te daña Mario saldrá volando en una burbuja y solo tendrás unos segundos para recogerle!

Dinos en la noche

Para superar **preciosos niveles 2D**, que casi parecerán pintados a mano, Yoshi conservará sus habilidades clásicas, como saltar y flotar, tragarse a los enemigos con su lengua y... "convertirlos" en huevos que luego puede arrojar. Pero en esta nueva aventura habrá... Megahuevos. Sí, como si un huevo normal se hubiera zampado un Megachampiñón, serán varias veces más grandes que Yoshi pero el dino los lanzará con igual soltura, para arrasar con cualquier tubería o bloque con el que se topen. ¡Gran manera de descubrir secretos!

Precisamente, la exploración será una parte muy importante del juego, porque una cosa será encontrar la puerta al siguiente nivel y otra hacerse con las monedas rojas, las margaritas y demás objetos secretos. Puedes apostar a que será un plataformas profundo "made in Nintendo". ●

Yoshi vuelve a cuidar de Baby Mario y a enfrentarse a los malvados magikoopas.

ZOMBIE PANIC IN WONDERLAND

Lo nuevo de **Akaoni Studio** estará listo en primavera. Aunque al estudio valenciano le gustaría ir más rápido, el desarrollo marcha según los planes. No hay atasco, hay exigencia. **Obsesión por pulir al máximo cada detalle** y por exprimir las capacidades de la consola. Y la buena noticia es que, según nos cuentan, están por encima de lo que esperaban conseguir en 3DS.

Elementos sorpresa

La clave de este beat' em up seguirá estando en la capacidad de Akaoni para conjugar un **guión rompedor, un control versátil y una calidad visual** superior a lo visto en Wii. En la historia, mezclar cómics y héroes de cuento es una apuesta ganadora. Más aun cuando texturas, animaciones y nivel de detalle en escenarios y enemigos están alcanzando un nivel sobresaliente. Todo se redondea con un concepto de simplicidad en el control, donde se encuentren cómodos tanto los jugadores casuales como los experimentados. A unos y otros les encantará descubrir los eventos cinemáticos e interactivos que irrumpirán en plena acción. Añadirán frescura y variedad de situaciones al jugador. Como los "elementos sorpresa" en los que están trabajando con verdadero entusiasmo. Esta primavera, en la eShop de 3DS. ●





Texturas, animaciones y escenarios están alcanzando un nivel realmente sobresaliente.

Mas juegos en 3DS



ATTACK ON TITAN

Este juego de acción 3D de Spike Chunsoft, inspirado en el manga Ataque a los Titanes, puede ser una de las sorpresas del año. En la piel de Eren y otros protas del cómic nos enfrentaremos a gigantescos titanes, saltando contra ellos espada en mano. Y tendrá multijugador.

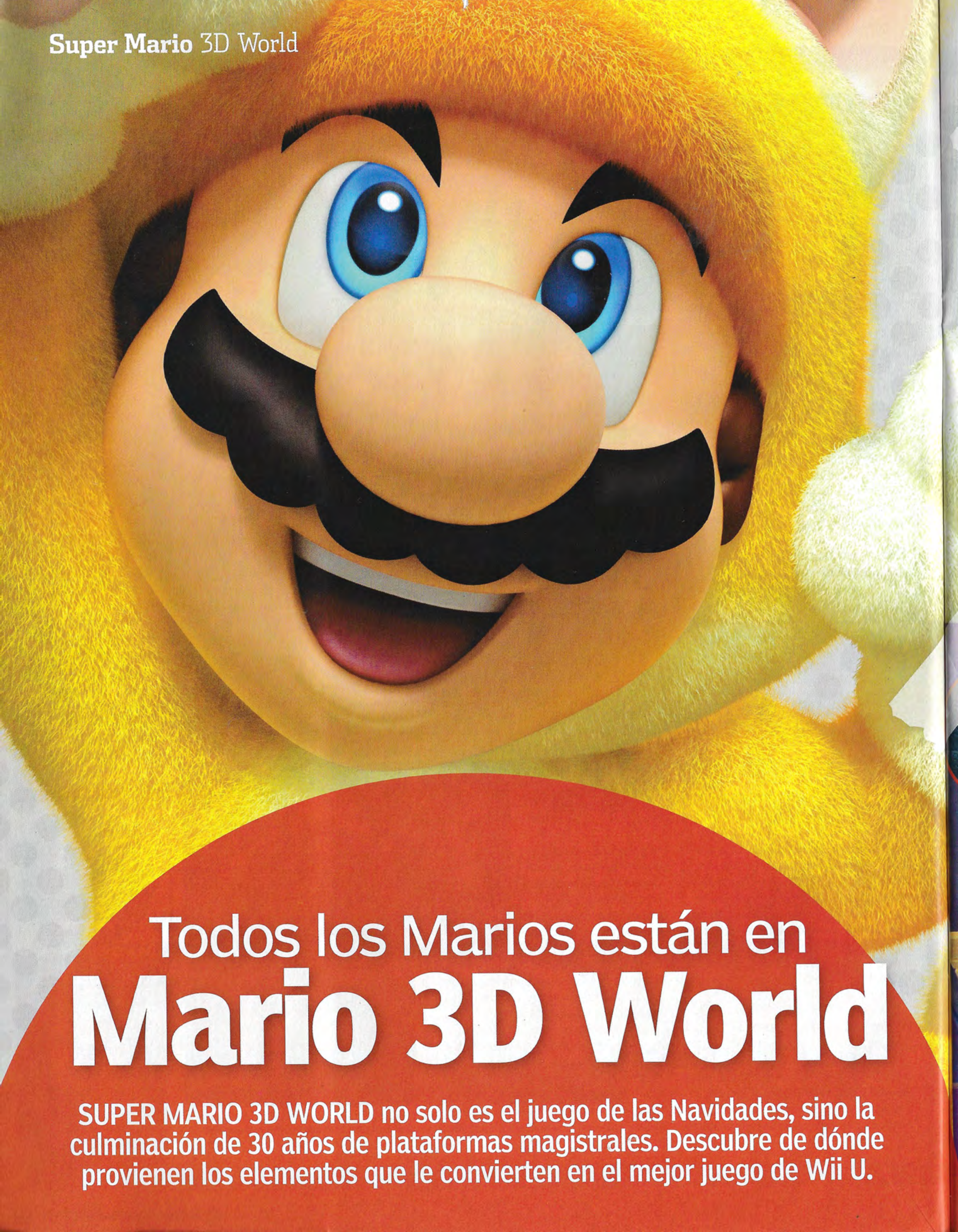
BRAVELY SECOND

Acaba de salir en España la primera parte, pero Square Enix ya piensa en la segunda, producida también por Tomoya Asano. El juego ya está al 30% de su desarrollo y, entre los pocos datos filtrados, sabemos que tendrá una nueva y misteriosa protagonista llamada Magnolia.



NINTENDO POCKET FOOTBALL

Ponte al frente de la selección de tu país (incluso podrás diseñar su equipación o escudo), y alcanza la gloria en este "mánager" de fútbol. Ah, también podrás jugar los partidos y disfrutar de multjugador online.



Todos los Marios están en
Mario 3D World

SUPER MARIO 3D WORLD no solo es el juego de las Navidades, sino la culminación de 30 años de plataformas magistrales. Descubre de dónde provienen los elementos que le convierten en el mejor juego de Wii U.



Los amigos de Mario

PEACH

La vimos por primera vez, vestida de rosa, tras vencer a Bowser en el mundo 8-4 en **Super Mario Bros.** Como a Toad, le faltaba muy poquito para ser jugable en **Super Mario Bros. 2.**

TOAD

Su primera aparición se produjo en **Super Mario Bros.**, pronunciando una de las frases más famosas de la historia de los videojuegos: "Thank You, Mario! But Your Princesa is in another Castle!"

MEGA CHAMPIÑÓN

Este maravilloso ítem, aparecido por primera vez en **New Super Mario Bros.**, hace que Super Mario duplique de nuevo su tamaño y arrase con cualquier enemigo o elemento destruíble del escenario. Es la única manera de acceder a algunos secretos.

Desde NES y Super Nintendo

CASAS ENCANTADAS

Aunque los Boo debutaron en **Super Mario Bros. 3**, las mansiones encantadas en las que habitan no las visitamos hasta **Super Mario World**. Espera cualquier cosa de ellas: puertas que no llevan a ninguna parte, salidas secretas y, claro, muchos fantasmas... Pero no te preocupes: la mayoría de los Boo son tímidos y se quedan quietos si les miras de frente.

FLOR DE FUEGO

Debutó en el mundo 1-1 de **Super Mario Bros.** Cuando Mario la coge, su mono pasa a ser blanco y el fontanero lanza bolas de fuego que recorren el escenario en horizontal dando pequeños botes en el suelo y acabando con enemigos y algunos bloques.

TUBERÍAS

La primera vez que Mario hizo de fontanero fue en **Mario Bros.** y ahí debutaron las tuberías. De ellas salían enemigos y monedas. Fue en **Super Mario Bros.** donde cambiaron de función: de ellas ya solo salía un tipo de enemigo, la planta piraña, y además podíamos colarnos en algunas para acceder a zonas secretas.

Multijugador: directo desde Wii

4 JUNTOS

New Super Mario Bros. Wii fue el primer Mario multijugador, y **Super Mario 3D World**, el primer multijugador 3D. En ambos, los jugadores comparten las vidas y si uno muere reaparece en una burbuja. En Wii, Peach se cambió por un Toad Amarillo.

LUIGI

El hermano de Mario nació en Super **Mario Bros.** como personaje controlado por el segundo jugador. Vestía de verde y blanco y sus habilidades eran idénticas a las de Mario, cosa que cambió en **Super Mario Bros. 2**.

HÉROES HABILIDOSOS

Los protas de **Super Mario Bros. 2** son los mismos de Super Mario 3D World. En el juego de NES, Luigi es el que salta más alto y Peach más lejos, habilidades que mantienen en Wii U. Sin embargo, en el juego de NES Mario era el que más corría, honor que ahora detenta Toad. Mario en Wii U es bueno en todo, pero no es el mejor en nada.



Enemigos y aliados con carisma

ESTELA

La princesa que nos robó el corazón en **Super Mario Galaxy** vuelve aquí como... ¡personaje jugable! Tienes que pasarte el juego para poder jugar con ella (no te decimos exactamente qué hay que hacer para no destriparte nada). Y tiene un movimiento único, su giro estelar, con el que golpea a los enemigos.

BOWSER

Le vimos por primera vez en el mundo 1-4 de **Super Mario Bros.**, (el primer castillo de final de mundo, todo un clásico de la saga)... pero no era él. Al derrotarle toma la forma de un goomba. El auténtico Bowser no aparece hasta el castillo final del juego.

GOOMBAS

Son los primeros enemigos que aparecen en **Super Mario Bros.** Oficialmente, son una especie de hongos andantes esclavizados por Bowser. En el juego de NES debutaron otro montón de enemigos recurrentes de la saga, como Bill Bala o los Hermanos Martillo.

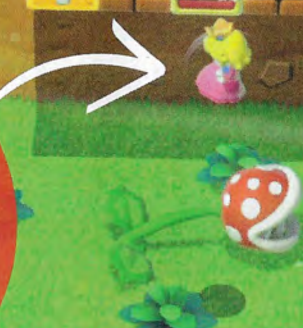
Super Mario Bros., el padre de todos






BLOQUE POW

Al saltar y golpearlo, una honda expansiva acaba con todos los enemigos en pantalla (o los voltea dejándolos en posición vulnerable). Existe desde **Mario Bros.**

SUPER CHAMPIÑÓN

El primer power-up de **Super Mario Bros.** era el mítico Super Champiñón, que convertía a Mario en Super Mario. Con el tamaño duplicado, nuestro héroe era capaz de aplastar a algunos enemigos de otra forma invulnerables y de romper bloques de ladrillo saltando contra ellos.



SALTO... LETAL

Los enemigos de **Super Mario Bros.** fueron los primeros en sentir el arma más peligrosa de Mario y sus amigos: el salto. Si acabábamos con varios enemigos en una cadena de saltos, cada uno puntuaba el doble que el anterior. Un incentivo para jugar mejor.

Escenarios, objetos y enemigos

NIVELES PLAYEROS

Se puede considerar Super Mario Sunshine el único Mario de ambientación temática, pues todo el juego de desarrollaba en la paradisiaca Isla Delfino. Super Mario 3D World tiene niveles playeros igual de soleados.




KOOPA

Aunque los primeros enemigos de **Mario Bros.** ya eran tortugas prácticamente idénticas, el debut oficial de los koopa se produce en el nivel 1-1 de **Super Mario Bros.** Al saltar sobre ellos les sacábamos de su caparazón, que rebotaba por el escenario arrasando con todo.

LAS MONEDAS ROJAS

Debutaron en **Super Mario 64**: al coger las 8 de un nivel conseguíamos una Estrella de Poder. En 3D World la recompensa es un power up. Sus primas, las Monedas azules, también debutaron en en **Super Mario 64**: teníamos unos segundos para recogerlas y cada una valía 5 monedas amarillas. En Super Mario 3D World tienen las mismas características que en los **New Super Mario Bros**: aparecen en largas hileras al pulsar un interruptor y hay unos segundos para cogerlas.



¡Corre, Mario!: héroes veloces

NIVELES SPEED RUN
¿100 segundos para completar un nivel? , En Super Mario 3D World hay niveles "speed run" que nos obligan a llegar al banderín de meta en ese tiempo. Algo a lo que nos acostumbramos en **New Super Luigi U**, donde todos los niveles son así.

CONEJO
Le verás aparecer en algunos niveles y, si corres tras él y le atrapas, conseguirás una estrella verde. Es todo un guiño a MIPS, conejo que aparecía en **Super Mario 64** y al que debíamos perseguir para conseguir estrellas.

MONEDAS
Mario recoge monedas desde Mario BROS., pero en ese juego solo servían para aumentar nuestra puntuación. Es ya en **Super Mario Bros.** cuando, además, ganas una vida cuando recoges 100.

Hijo de Mario 64, el primer Mario 3D

MOVIMIENTOS
En **Super Mario 64** se crearon nuevos movimientos para que Mario se moviera por entornos 3D, y la mayoría están en **Super Mario 3D Land**: salto de longitud, la voltereta lateral al cambiar bruscamente de dirección, el salto de espaldas desde posición agachada, los rebotes de pared en pared... solo falta el triple salto en carrerilla.

MUNDOS 3D
SM64 fue el primer juego de Mario tridimensional. La exploración cobró una nueva dimensión, y había que pararse a mirar el horizonte y ver los caminos que se abrían ante nosotros. Esto se repite en muchas escenarios de Super Mario 3D World.

LA CÁMARA
La aparición de las tres dimensiones trajo consigo la necesidad de que el jugador moviera la cámara. En Super Mario 64 esta opción estaba presente siempre, pero en Super Mario 3D World se limita a algunos niveles y solo cuando jugamos solitos.

Super Mario Bros. 3, un clásico en 2D



MARIO TANUKI

Debutó en **Super Mario Bros. 3**, y en Wii U conserva dos de los poderes originales: golpear a los enemigos con la cola y alargar los saltos flotando unos instantes en el aire. Pero pierde el poder de volar que tenía en el juego original. Además, en 3D World se recupera el traje de Tanuki blanco de **Super Mario 3D Land**: aparece cuando mueres varias veces seguidas en la misma fase, y a los poderes habituales añade la invulnerabilidad.









ACUMULAR POWER-UPS

Otra característica que nació en **Super Mario Bros. 3** fue la de acumular "power ups" para invocarlos en cualquier momento. En el juego de NES podíamos almacenar hasta 3, pero en posteriores aventuras, incluida Super Mario World, esta capacidad se ha reducido a uno solo.

BANDERÍN FINAL DEL NIVEL

Otro elemento de **Super Mario Bros.** y sus características se mantienen desde entonces. Hay que tocarlo para acabar la fase, y cuanto más alto, mejor, porque ganamos más puntos. De hecho, otro reto de habilidad: tocando en lo más alto, ganas una vida.



Solo en Super Mario 3D World

Sí, hereda lo mejor de la saga, pero también incluye un montón de imaginativas novedades.



1 EL REINO DE LAS HADAS El juego se desarrolla en un nuevo reino, al que llegamos por unas misteriosas tuberías transparentes.

2 GÁNATE TU CORONA Al final de cada nivel se muestra un ránking con la puntuación de cada jugador, y el mejor gana una corona que lleva puesta en la siguiente fase. Quitársela implica un montón de puntos, ¡qué empiece el pique!

3 PLESSIE Este plesiosaurio con aspecto de muñeco hinchable es nuestra montura en nuevos niveles por la superficie del agua. Y cuidado, que todos los jugadores le controlan a la vez, más vale que sincronicemos movimientos.

4 JEFE DE BRIGADA TOAD Este personaje protagoniza sus propios niveles en los que la mecánica cambia completamente: el Jefe Toad no salta, y debemos girar la cámara para descubrir el camino a seguir.

5 NUEVOS MOVIMIENTOS Como el helicóptero que podemos ejecutar justo al caer al suelo tras un salto, o la onda que se produce si varios jugadores usan el salto bomba.

6 MARIO GATO Un nuevo disfraz alucinante que nos permite encaramarnos a las paredes y atajar así por muchos niveles.

7 CAJAS... Y DISFRACES A las conocidas caja-helice y caja-moneda se une la caja-cañón... y una caja-gooma para pasar desapercibidos.

8 DUPLICEREZA ¿Todavía más alucinante que Mario Gato? Al coger una nuestro héroe se duplica... ¡y puedes ir cogiendo más hasta quintuplicarte!

9 ¡BALONAZOS! Hay pelotas de tenis, y balones bomba, y otros objetos que puedes patear y arrojar contra los enemigos.

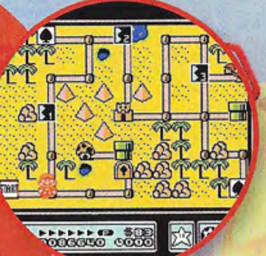
10 BOTA TRINEO La mejor manera de moverte deprisa por los suelos de hielo. ¡Pero cuidado, los goombas también la usan!





Mapas llenos de secretos

MAPA



Super Mario Bros. 3 fue el primero que conectaba las distintas fases en un mapa, permitiendo rutas alternativas y escondiendo fases secretas. En estos mapas debutaron las Casas Toad en las que conseguíamos potenciadores sorpresa mediante diversos minijuegos.

MONEDAS YOSHI



En 3D World hay 3 estrellas verdes en cada nivel. La primera vez que Mario recogió objetos parecidos fue en **Super Mario World**: 5 Monedas Yoshi. En **New Super Mario Bros. Wii** aparecieron las 3 monedas-estrella que, como las Estrellas Verdes, son necesarias para avanzar.

CASAS MISTERIOSAS



Se encuentra esparcidas por el mapa, y son pequeñas cajas cúbicas que nos presentan retos breves pero intensos, como por ejemplo acabar con cierto número de enemigos en unos segundos. Debutaron en **Super Mario 3D Land**, donde jugaban con efecto visual 3D de la máquina.

Cronología: camino a Super Mario 3D World

Esta es la estirpe de aventuras que nos lleva hasta el juego de Wii U.

Aunque el primer juego en el que vimos a Mario fue Donkey Kong (1981), poco ha quedado de esa aventura en los Marios modernos (si acaso alguna plataforma móvil). Fueron Mario Bros y, sobre todo, Super Mario Bros., los juegos que definieron el género de las plataformas. Después, Super Mario 64 impactó al mundo con sus 3D, pero en general todos estos Mario han influido en Super Mario 3D World.





1983 — 
Mario Bros. Arcade

1985 — 
Super Mario Bros Arcade

1988 — 
Super Mario Bros. 2 NES

1988 — 
Super Mario Bros. 3 NES

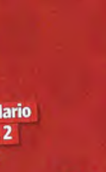
1990 — 
Super Mario World SNES

1996 — 
Super Mario 64 Nintendo 64

2002 — 
Super Mario Sunshine GameCube

2006 — 
New Super Mario Bros. Nintendo DS

2007 — 
Super Mario Galaxy Wii

2009 — 
New Super Mario Bros. Wii Wii

2011 — **Super Mario 3D Land** Nintendo 3DS

2012 — **New Super Mario Bros. 2** Nintendo 3DS

2012 — 
New Super Mario Bros. U Wii U

2013 — **New Super Luigi Bros.** Wii U



Super Mario 3D Land, inspiración directa

CAJA HÉLICE

Aunque el gorro-helicóptero nació en Super Mario Bros. Wii, fue en **Super Mario 3D Land** cuando nos pusimos por primera vez este ítem capaz tanto de propulsarnos hacia arriba como de ralentizar nuestra caída.

MUNDOS ISOMÉTRICOS

Visto desde esta perspectiva, Super Mario 3D World es una casi una secuela de **Super Mario 3D Land** de 3DS. La estructura de muchos niveles es parecida: mundos 3D de avance lineal con un banderín de meta al final. La cámara sigue la acción desde una perspectiva alejada, a veces isométrica.

BLOQUES ROTOS

En **Super Mario Bros.** el salto no solo servía para acabar con los malos al caer sobre ellos, sino también para golpear bloques y que de algunos surgieran monedas o ítems. Otra detalle para la historia de los juegos.

Lo clásico y lo nuevo, mezcla constante

NIVELES ACUÁTICOS

El primero es el mundo 2-2 de **Super Mario Bros.** Además, en Super Mario Bros. también debutan otros tipos de niveles que se han mantenido durante toda las saga, como las cavernas o los castillos.

HÉROES SUBMARINOS

La peculiar inercia de los personajes bajo el agua también se mantiene desde **Super Mario Bros.** El botón de salto sirve para dar brazadas y evitar caer al fondo.

CONTROL TÁCTIL

New Super Mario Bros. U ya permitía paralizar enemigos con solo tocarlos en la pantalla táctil. Además, en Super Mario 3D World también podemos activar y revelar bloques secretos con nuestro dedo.

Novedades


EL DATO
El mapeado para recorrer en barco es de 16 x 16 kilómetros e incluye más de 50 islas para visitar



LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS



SCRIBBLENAUTS UNLIMITED pág 50



Wii SPORTS CLUB pág 52



ONE PIECE ROMANCE DAWN pág 56



Wii FIT U pág 58









Wii U





Género **Aventura**
Compañía **ubisoft**
Jugadores **1-8**
Precio **69,95 €**
assassinscreed.ubi.com



Argumento
Un empleado de Abstergo Entertainment bucea en la memoria genética de Edward Kenway, un pirata del siglo XVIII que se vio envuelto en la lucha entre templarios y asesinos.

Assassin's Creed IV
Black Flag

A veces os hemos dicho que no hay que comprar juegos piratas, pero este juego DE piratas merece mucho la pena...

El viaje a la Revolución Americana de ACIII no terminó de satisfacer a algunos usuarios, y en Ubisoft decidieron cambiar de tercio. ¿A quién no le gusta una buena historia de bucaneros? Dicho y hecho: con Black Flag retrocedemos a 1715, durante la edad de oro de la piratería. Las islas del mar Caribe son nuestro escenario y **Edward Kenway** (abuelo de Connor) se convierte en el actor principal.

Héroe a la fuerza

Edward no es como los otros protagonistas de la saga. A él no le importa establecer la justicia en el mundo, solo quiere aprovechar su experiencia pirata para hacerse rico. Pero las cosas no siempre salen como uno espera y el señor Kenway deberá tomar partido a favor de los asesinos para frenar una conspiración que puede alterar el orden en el Caribe. En realidad, también hemos de viajar al presente para meternos en la piel de un empleado de **Abstergo Entertainment**, que es quien está investigando la memoria de Edward. Esas porciones del presente se juegan en perspectiva subjetiva y nos proponen hackear ordenadores para descubrir la verdad detrás de Abstergo; retos que esconden muchos secretos, como mails con bromas privadas para los seguidores de la saga e incluso referencias a Watch Dogs. Estas partes son más sencillitas y será en el resto del juego donde demostraréis vuestro poderío con los saltos y la espada.

Toma el timón

Esto es un Assassin's Creed, así que tenéis que estar preparados para **saltar por los tejados, esconderos en carros** de heno y espiar a los soldados a distancia. Pero esta vez hay una nueva mecánica que quiere acapararlo todo: las **misiones navales**. Edward ha de capitanear el Jackdaw, un enorme barco con el que puede recorrer kilómetros de mapeado. Buena parte de las misiones "obligatorias" han de hacerse desde el timón y muchas otras opcionales también se basan en navegar.



➲**En los tramos del presente** exploras la oficina en vista subjetiva. Hay muchos secretos...



➲**Podemos obtener trajes** con propiedades especiales. Este nos otorga sigilo.

Ni una, ni dos... ¡TRES pantallas!

Con el Gamepad puedes seguir toda la partida en Off-TV en su pantalla o bien usarlo como mapa. Pero también podemos descargar una "companion app" en una tablet para acceder a contenidos especiales relacionados con el juego.



➲**El Gamepad** muestra el mapa principal, pero también se puede ver en la tele.



➲**La companion app** incluye el minijuego "La flota de Kenway", en el que mandamos barcos a conquistar territorios.

➲**Desde la tablet** también consultamos los mapas del tesoro o la base de datos del Animus.

➲**Los personajes** del multijugador son los mismos que en AC III, pero tienen muchas más habilidades.

Domina el Jackdaw

Las misiones marinas ocupan cerca del 40% del juego. Hay que estar pendientes del entorno, pero también de los buscos cambios del clima.

EL MAPA muestra la dirección y fuerza del viento, además de puntos clave para nuestra ruta.

EL CONTROL es sencillo. Hay 3 "velocidades" y con pulsar izquierda y derecha, mueves el timón.

➲ Sí, ya podíamos llevar un barco en el juego previo, pero aquí la mecánica es más flexible, ambiciosa y divertida. Podemos **lanzar diferentes tipos de cañonazos**, mejorar casi cualquier aspecto del barco... ¡Hasta coleccionar cantos marineros para que los canten los tripulantes! Los retos también son muy diversos: hundir navíos, rescatar náufragos, explorar pecios hundidos o cazar ballenas asesinas... Por cierto, **el mar está recreado con un realismo espectacular**, apoyado por los efectos de luz, movimiento de las olas y fauna marina.

El entorno es tu aliado

De vuelta a las misiones "a pie", es más importante que nunca aprovechar el entorno en el que nos movemos, sobre todo la vegetación. El porcentaje de **tareas de infiltración ha aumentado**, por lo que hemos de pasar de un matorral a otro rápidamente para que no nos detecten los vigías o los animales salvajes. Por suerte, Edward es tan ágil como su nieto Connor y se mueve entre árboles y lianas como pez en el agua. Aún así, el exceso de misiones de este tipo se hace un pelín pesado, sobre todo porque los guardias son excesivamente "robóticos" en su comportamiento.



Reinventa el pasado

Encontramos personajes que existieron en la realidad, como el gobernador Laureano de Torres (arriba) o Barbanegra.

Vuelven los retos en grupo

El **multijugador regresa con todos los modos** (cooperativos y competitivos) del título anterior, nuevas mecánicas y un gran añadido: el **Game Lab**. Gracias a él,

LAS MISIONES NAVALES CASI CONSIGUEN ACAPARAR TODA LA ATENCIÓN DEL JUEGO



El multijugador adapta los mapas de la campaña para que juguemos mejor al "pilla pilla". Aprovecha el Game Lab a fondo.



Solo podemos explorar el fondo marino en ciertos puntos, aprovéchalo para buscar tesoros y esquivar tiburones.



Los fortalezas marinas son muy duras de eliminar con nuestro barco. Tras debilitarlas, será necesario conquistarlas a pie.

¡Esto sí es un tesoro!

Los mayores puristas pueden adquirir la edición especial del juego. Esta Buccaneer Edition incluye banda sonora, set de postales, libro de arte y una impresionante figura de Edward Kenway de unos 40 centímetros de altura (si contamos el mástil), que se monta en un "pis pas". El precio de esta edición tan especial es de 105€. También existe una Skull Edition por algo más de 80€, que añade misiones extra al juego.





La caza de animales es salvajes no es tan tediosa como antes. Podemos cazar jaguares o monos para fabricarnos nuevos trajes y utilidades.

podemos personalizar cualquier parámetro en las partidas multiplayer: la distancia a la que nos detectan, usar o no poderes especiales, cantidad de munición... es posible crear una partida a vuestra medida y lo mejor es que existe la opción de subir la configuración a Internet para que se la bajen otros jugones y disfruten con la experiencia que habéis diseñado.

Cortado por el mismo patrón

Sin duda es el juego **más largo y pulido visualmente de la saga**. Tenéis misiones variadas y atractivas y una ambientación pirata muy bien conseguida, por lo que si disfrutasteis AC III, aquí lo pasaréis en grande. Aún así, nos queda la sensación de que la **fórmula ya está un tanto quemada**, sobre todo a nivel técnico: los enemigos, que años atrás parecían un prodigio de la inteligencia artificial, ahora se nos antojan un tanto "bobalicones". ¿Por qué esperan turno a la hora de pelear, por

> LA AMBIENTACIÓN PIRATA ES TODO UN ACIERTO Y PROPONE RETOS DE LO MÁS EMOCIONANTES

ejemplo? Hay otros errores, como personajes que brotan de la nada o bajones en la fluidez del movimiento. La franquicia necesita una vuelta más radical, pero no queremos que os quedéis con una mala sensación. La aventura de Edward Kenway **os va a proporcionar horas y horas de aventura, misterios y diversión**, algo que ya quisieran muchos juegos. Y encima podemos usar dos pistolas y espadas a la vez o disparar con una cerbatana. ¡Es el sueño del niño aventurero que todos llevamos dentro!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Los fondos, modelos y efecto del mar, una pasada. Las animaciones a veces son algo robóticas.

Diversión ★★★
Nos pirran las batallas navales y la cantidad de secretos, aunque "copia" mucho de juegos previos.

Multijugador ★★★★
Todos los modos que vimos en Assassin's Creed III, más el Game Lab, que da mucha flexibilidad.

Duración ★★★★
20 horas para la historia, el doble para verlo todo. Y eso, sin tener en cuenta el modo multijugador...

Lo mejor y lo peor

La atmósfera pirata es soberbia. Hay muchos secretos para perderse y explorar.

Repite errores de ACIII: combates "artificiales", coleccionables sin sustancia...

Nuestra opinión

La saga culmina con un gran juego

ACIV Es superior en todos los aspectos a ACIII, gracias a lo apetecible que resulta su ambientación marinera. Aun con ciertos defectillos técnicos, que comienzan a estar anticuados a estas alturas, es completísimo.

Te gustará...

Más que... Assassin's Creed III



Menos que... Legend of Zelda: Wind Waker HD

Total



EL DATO
¡¡¡40 niveles diferentes ambientados en distintas épocas de la historia!!!

Wii U



Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1-4**
Precio **59,95 €**
www.scribblenauts.com



Argumento
La hermana pequeña de Maxwell, Lily, ha sido hechizada por un anciano cabreado y ahora tenemos que deshacer el entuerto recogiendo Starites.

Scribblenauts Unlimited

¡Imaginación, quedas formalmente invocada!

La idea de Scribblenauts sigue siendo de lo más ingeniosa: **pensar en un objeto, escribirlo y darle vida** dentro del juego en un par de segundos. En su mecánica revolucionaria hay espacio para perritos calientes, lanzallamas, grúas, tostadoras valientes, casas oxidadas y dinosaurios gigantes enamorados. Casi cualquier cosa es posible, y a menudo ganan la batalla las **combinaciones de palabras absurdas y cómicas**.

No solo para niños

Las pantallas táctiles de las consolas de Nintendo van a permitir que la **creación y edición de objetos sea intuitiva y fluida**. En las entregas para Nintendo hay una distinción marca de la casa: una Espada Maestra de Link, un Toad o una estrella nintendera son algunos de los ítems que podemos utilizar en la historia, por no hablar de los Yoshis de colores... Por desgracia, no podemos modificar con adjetivos a ninguno de los personajes de Nintendo, pero tienen bastante personalidad 'per se': Navi, por ejemplo, se vuelve un poco loca si Link no está cerca. En Wii U podemos **compartir objetos con amigos online**, y eso nos sirve para coger ideas y desatascarnos. El cuaderno de Maxwell es nuestro mayor -y único- aliado. Así que prepara el dedo o el stylus y la imaginación a prueba de lógica.

Las **40 áreas** diferentes del juego



En la mayoría de mundos hay misiones pululando por el cielo: recuerda que puedes crear unas alas y acercarte.

¿Cómo usamos aquí el Wii U Gamepad?

Lleva todo el peso de las acciones. Podemos mover a Maxwell, crear objetos, utilizar el editor, abrir el mapa... Algo que sobresale en el Gamepad de Wii U por encima de la versión de 3DS es la mayor facilidad para escribir. El mando aprovecha mucho mejor el espacio y se nota.

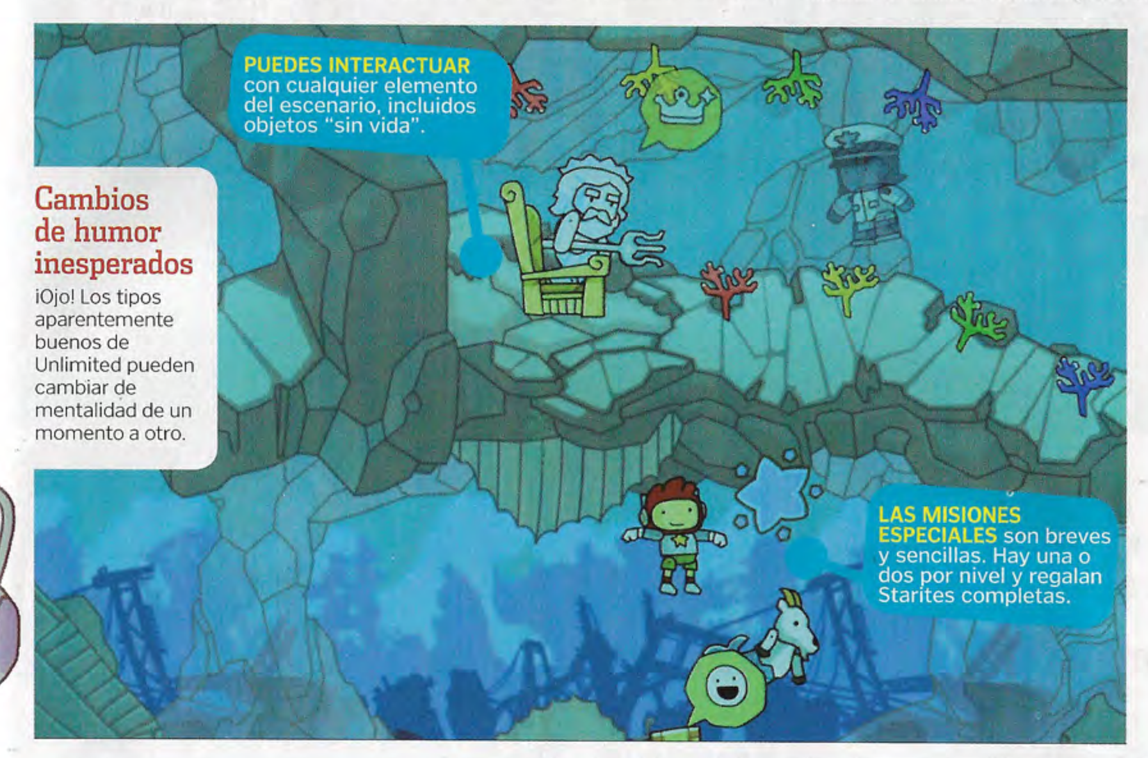




Los disfraces te salvarán la vida en más de una ocasión. Pueden servir para resolver multitud de puzles y también para pasar un buen rato. No te pierdas el de hamburguesa.



Las referencias son infinitas. Pintores, héroes del cine,... y docenas de personajes y objetos de Nintendo: Mario, Luigi, Peach, Bowser, Link, Zelda, Toad, Tingle, Ganondorf, etc.



Cambios de humor inesperados

¡Ojo! Los tipos aparentemente buenos de Unlimited pueden cambiar de mentalidad de un momento a otro.

El editor de objetos

Hay tres formas diferentes de resolver los problemas de los habitantes: crear palabras, añadir adjetivos y editar objetos. Si te atascas, no dudes en utilizar la tercera vía: cambia de color esa cámara, gírala o redibújala.





pueden recorrerse con libertad una vez desbloqueemos las zonas acumulando Starites. Entre ellas hay un universo western, una mansión terrorífica, un Polo Norte, una granja... Variedad de situaciones y, lo mejor, variedad de épocas a las que adaptarse: en el castillo medieval lo primero que tienes que pensar es en ponerte una armadura.

Cuatro mejor que uno

Conseguir todos los secretos del juego no es tarea fácil. A pesar de que la dificultad no es excesiva en ningún punto, el título juega sus cartas colocando **uno o dos retos especiales en cada nivel** que actúan como minimundos y a veces desquician. Si no se nos ocurre qué puede necesitar ese señor para encontrar trufas, podemos tener atascos puntuales que se solventan como cuando hemos perdido unas llaves: sin querer. Otra opción es, como siempre, la compañía.

> LOS CAMEOS DE PERSONAJES DE MARIO Y ZELDA SON UN PUNTAZO MUY ENTRAÑABLE

Cuatro cabezas piensan mejor que una, y **con tres WiiMotes más además del Gamepad de Wii U** podréis crear una locura en pantalla con el multijugador local. Además, la **estética colorista y bidimensional** es una seña de identidad: cada personaje parece una pegatina de un álbum de cromos. Echamos en falta una mayor ampliación del diccionario y más presencia de la historia de Lily dentro de los mapas, pero nos gana la ambición del concepto y la posibilidad de crearlo casi todo en cualquier época.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Su mundo bidimensional es muy colorido y sus animaciones muy básicas. Sin alardes, con identidad.

Diversión ★★★
Su estructura es algo lineal, pero uno no se cansa de experimentar con el cuaderno mágico.

Multijugador ★★★
La experiencia puede ser algo caótica si no tenemos coordinación entre los 4 jugadores permitidos.

Duración ★★★
Unas 10 horas para lo principal, pero con todas las tareas secundarias podéis dedicarle el doble.

Lo mejor y lo peor

Fomenta la creatividad. El intercambio de objetos online amplía la experiencia.

Niveles algo lineales. La fórmula es la misma que en títulos previos, y pierde frescura.

Nuestra opinión

En el mundo de las locuras se está bien

Tras tantos meses de retraso esperábamos nuevos detalles, pero es un juego muy original que hay que probar. Algunos acertijos te dejan pegado al gamepad y sus consecuencias son sorprendentes.

Te gustará...

Más que... Scribblenauts (DS)

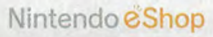
Menos que... Drawn to Life (DS)

Total

85

EL DATO
En todos los modos, incluidos los minijuegos de entrenamiento, hay medallas desbloqueables.

Nintendo eShop





Descargas WiiU

7

Género **Deportivo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4 (4 online)**
Pase de un día **1,95 €**
Un deporte **9,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
¡Qué empiece el partido! El tenis y los bolos de Wii Sports vuelven con sus divertidísimas partidas multijugador locales... ¡y ahora también con online y control Motion Plus!

Wii Sports Club

Los mejores partidos ahora se juegan online.

Wii Sports marcó un hito. Considerado oficialmente el juego más vendido de la historia (con más de 80 millones de copias) fue el título con el que casi todo el planeta estrenó su Wii y descubrió lo divertido que resultaba jugar con su revolucionario mando. Por lo tanto, que Wii Sports iba a renacer en Wii U era algo que estaba cantado, pero no sabíamos cómo. Y el formato elegido por Nintendo ha sido como **descarga digital en la eShop**, de momento con dos deportes disponibles, tenis y bolos, y con dos cambios fundamentales: ahora se juegan con mando Wii Plus y tienen modo online.

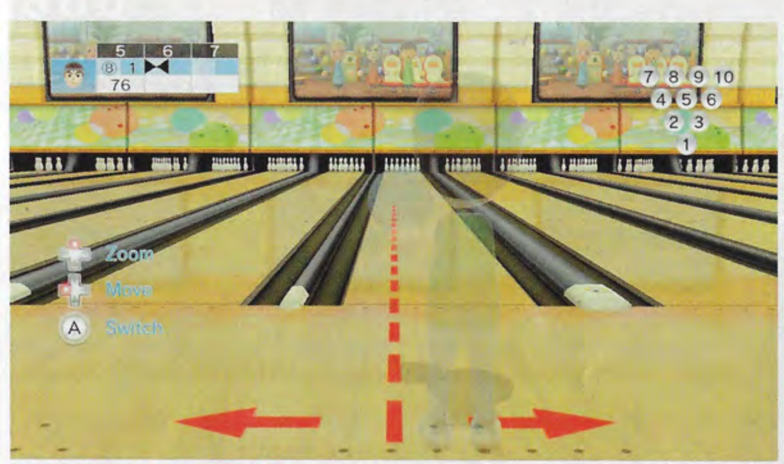
Mejora tu técnica

Si eras jugador habitual de Wii Sports, notarás la diferencia desde el primer partido. Aprovechando la tecnología del **mando Wii Plus** (o del mando normal con el periférico Wii Motion Plus), ahora los movimientos del mando, desde los desplazamientos largos al menor giro de muñeca, se transmiten casi con total fidelidad a nuestro Mii. Esto aumenta ligeramente la dificultad del juego, pero al mismo tiempo proporciona una **mayor profundidad y satisfacción** cuando lo dominamos: las triquiñuelas para lograr determinados golpes en el tenis quedan ahora sustituidas con **movimientos más realistas y naturales**, y hace falta un pulso casi perfecto para enlazar plenos en los bolos. Un **control más preciso** que

Los primeros partidos son gratis

Si quieres probar Wii Sports Club, lo tiene fácil: bájatelo de la eShop y podrás disfrutarlo gratis 24 horas con todas sus opciones. Después puedes comprar una subscripción de un día a los dos deportes por 1,99 o el deporte para siempre por 9,99 €. ¡Tú decides!

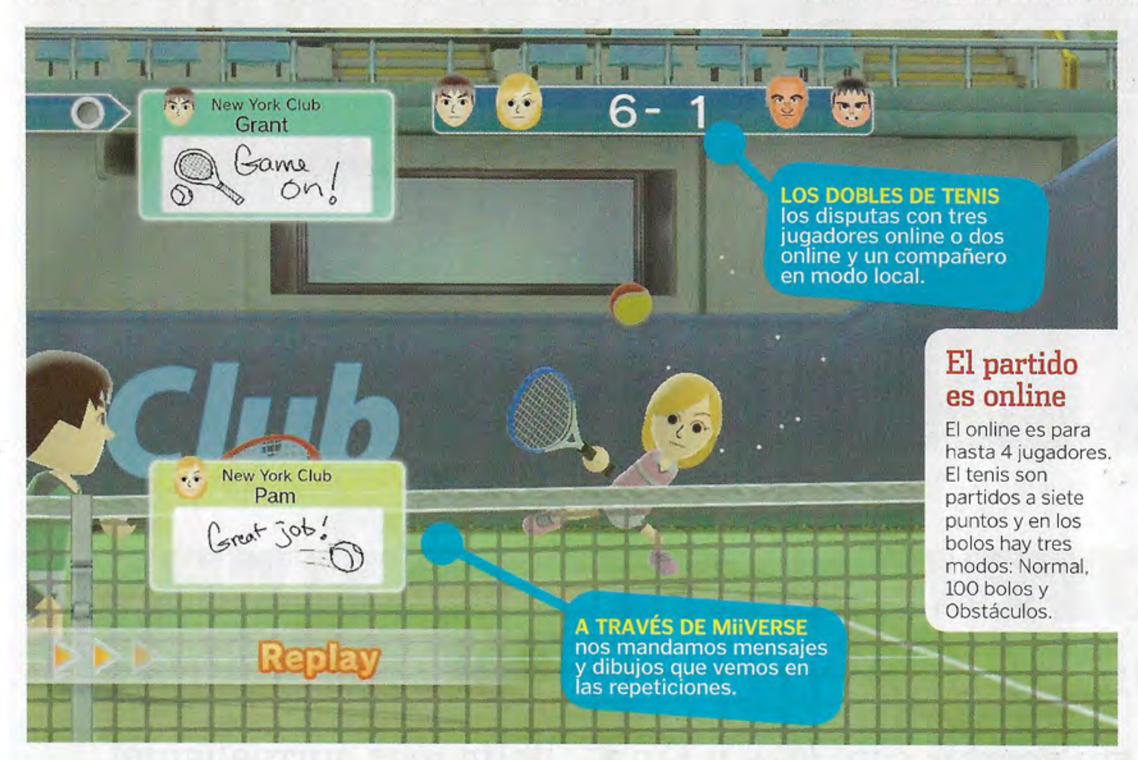




Para jugar a Wii Sports Club hace falta mando Wii Plus, no vale el primer Wiimote. Y precisamente por eso ahora el control es mucho más realista y profundo.



Los minijuegos de entrenamiento son una novedad muy divertida. Golpear topos en el tenis o derribar bolos con lanzamientos de inercia exagerada son dos ejemplos.



LOS DOBLES DE TENIS los disputas con tres jugadores online o dos online y un compañero en modo local.

A TRAVÉS DE MiiVERSE nos mandamos mensajes y dibujos que vemos en las repeticiones.

El partido es online

El online es para hasta 4 jugadores. El tenis son partidos a siete puntos y en los bolos hay tres modos: Normal, 100 bolos y Obstáculos.

Únete al club

Nada más comenzar a jugar, tienes que hacerte miembro de un club. Puedes elegir por nacionalidad o región, o unirte al club "Otro". Cada partida online que disputes se contabilizará para las estadísticas mundiales de tu club.



viene además acompañado por más opciones. Por supuesto, se mantiene el multijugador local para hasta cuatro jugadores que hizo historia, y se añaden además **minijuegos de entrenamiento** que, además de permitirte mejorar, dan mucha vida al juego si te apetece disfrutarlo en solitario (también puedes echar partidos contra la CPU, claro). Pero la gran novedad son **las partidas online**.

Elige el club perfecto

Para jugar online debes unirte a un club: están organizados por **nacionalidades y regiones geográficas**, o bien puedes unirte al 'Club Otro' si no quieres significarte por tu nacionalidad. Cada una de tus partidas contarán para la estadística del club. Y tranquilo si eres novato: puedes elegir enfrentarte a clubes fáciles o difíciles, o simplemente a tus amigos.

Eso sí, hay un par de cosas de Wii Sports Club que no nos han convencido

> EL CONTROL CON Wii PLUS SUPONE UN NUEVO RETO PARA LOS EXPERTOS EN Wii SPORTS CLUB

del todo: la primera es que, al menos de momento, solo hay dos deportes (aunque Nintendo ha prometido que lanzará **el béisbol y el golf**, que además contarás con características que aprovechen el Wii U Gamepad); y la segunda, que los precios de cada deporte individual resultan algo caros. Eso sí, Wii Sports Club es un título al que siempre se vuelve. Y además, la posibilidad de permitirnos comprar solo el deporte que más nos guste es perfecta. Así que, oye ¿te apetece echar otro partido?

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Los Mii de siempre, en HD. Gráficos tan sencillos como simpáticos, que responden al estilo del título.

Diversión ★★★★
El añadido del control con Wii Plus aumenta el realismo y la dificultad... y dispara la diversión.

Multijugador ★★★★
El multijugador local es la risa, y el online añade la posibilidad de jugar con gente en cualquier momento.

Duración ★★
Solo dos deportes: está pidiendo a gritos que se recuperen pruebas de Wii Sports y Wii Sports Resort.

Lo mejor y lo peor

El nuevo control: la experiencia es igual de inmediata que antes pero más profunda.

Los nuevos minijuegos son muy buenos, pero más deportes habría sido todavía mejor.

Nuestra opinión

Ahora con Wii Plus y modo online

Revisar uno de los mayores clásicos de la última década ha sido una gran idea: coger el mando Wii Plus y lanzar o golpear la bola es tan natural como siempre, y más divertido gracias al nuevo control y los modos online.

Te gustará...

Más que...

Mario & Sonic en los JJOO de Sochi

Menos que...
Wii Party U

Total

81







Género **Aventura**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
namcobandaigames.eu



Argumento
La Princesa Chicle lleva muchos años encerrando a los bandidos de Chuchelandia en sus mazmorras, pero parece que han empezado a escaparse.

EL DATO
Conquista una mazmorra de 100 pisos donde habitan las criaturas más terribles del Reino



La pantalla táctil tiene a BMO. La mascota de la serie nos avisa cuando nos queda poca vida y nos felicita en buenas batallas.





Hora de aventuras
¡Explora la mazmorra porque yo paso!

Siguen sin acertar con Jake y Finn... ¡falta más surrealismo!

Para el videojuego de Jack y Finn esperábamos un subidón surrealista a la altura. Pero parece que hemos perdido la oportunidad de disfrutar de las excentricidades de Chuchelandia como se merecía. La idea inicial es buena, pero se nos **pierde la gran personalidad de la serie** por el camino.

Los guiños a la serie

Para mantener a los malos en la mazmorra podemos interactuar con varios personajes como Lady Arcoiris o la Princesa Músculos. Algunos de ellos nos venderán habilidades para mejorar estadísticas en las batallas de la mazmorra, una forma muy rolera de compensar puntos débiles. Los cuatro personajes jugables iniciales son **Jake, Finn, Marceline y Don Polvorón**, y más adelante desbloqueamos al Rey Hielo o a la Princesa Bultos. Cada uno cuenta con sus habilidades: la Princesa Bultos puede coger un teléfono y quejarse, causando daño a todo el que ande cerca. Muchos enemigos sueltan premios al ser aniquilados, ya sean tesoros para comprar nuevas habilidades fuera de la mazmorra, armas secundarias (como una gatipistola que lanza proyectiles en forma de gatitos que maúllan) o ítems para recobrar corazones de vida.

Todo en el juego **está sacado de la serie**: desde las armas de nuestros protas hasta cada monstruo que nos cruzamos, y ese es uno de sus puntos fuertes. Sin embargo, durante los **100 niveles** que tiene esta segunda incursión de Jake y Finn en los videojuegos, la estructura de cada mazmorra es idéntica y solo hay tres cambios de estética. Cada diez plantas tenemos una batalla con un jefe final bastante adorable, aunque las peleas resultan caóticas. Por otro lado las mazmorras son un espacio bastante amplio y demasiado vacío, aunque la estética retro es un acierto. Pero insistimos, se sigue sin encontrar la fórmula.

Puntuaciones

Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★☆☆

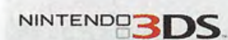
Valoración
El doblaje inglés original mete en situación, pero le falta mucho del carisma de la serie. La estética retro es un buen punto a favor.

Total **65**













Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1**
Precio **49,95 €**
www.scribblenauts.com



Argumento
Un anciano ha hechizado a nuestra hermana pequeña y tenemos que recoger fragmentos de Starites hasta romper el efecto.



Los gráficos son muy llamativos. A pesar de su sencillez, parecen stickers de un álbum de cromos.





Scribblenauts Unlimited

EL DATO
Para el que exija mayores desafíos: hay 200 retos al margen de la historia principal

Papá Noel puede repartir los regalos que tú quieras...

La versión para 3DS es la hermana pequeña de la de Wii U. Eso sí, tiene las mismas buenas ideas y partimos de la misma base: hay que evitar que nuestra hermana Lily se convierta en roca, lo que implica dar unas cuantas vueltas por el universo Unlimited... un poco más "limited" de lo que sugiere.

La gran familia

A diferencia de las anteriores versiones del juego, aquí conocerás a la familia de Maxwell: sus padres tienen ¡42 hijos! Y a lo largo de la aventura desbloquearás a todos sus hermanos. La mayor satisfacción de jugar a Unlimited viene de completar cada nivel **creando los objetos menos obvios**. El reto de ayudar a alguien que necesita, por ejemplo, construir una casa, es ingeniárselas para crear un arquitecto en lugar de invocar la casa.

Unlimited ofrece **bastante libertad** a la hora de **usar su diccionario**, pero echamos en falta más amplitud. En el caso de la versión de 3DS, el editor de objetos con el que tan buenos ratos se pasa en Wii U no se ha incluido, y el 3D solo se exprime en la intro del juego. Es una entrega menos completa, pero que brilla en la forma que experimenta con los cerebros menos creativos: de este juego salimos todos artistas. Las **dosis de sorpresas** y la variedad de los niveles, ambientados en diferentes etapas de la historia, mantienen la curiosidad. Algo con lo que sí cuenta la versión de 3DS frente a la de Wii U es el **uso de StreetPass**: si nos cruzamos con alguien que juega a Scribblenauts, nos dará pistas sobre cómo ha resuelto algún puzle. También contamos con **objetos de Nintendo**, así que da igual en qué versión invoquemos a Peach: esos detalles molan igual.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Le falta el editor de objetos, pero sus 40 niveles son un canto a la imaginación. Y las ambientaciones lo hacen muy atractivo.

Total **80**









Género **Rol**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1**
Precio **44,95 €**
es.namcobandaigames.eu



Argumento
Desde los flashbacks en los que Luffy recibe su sombrero de paja de manos de Shanks, hasta la batalla de Marineford: la gran historia de One Piece.



El sistema de combate está bastante logrado, pero los enemigos se repiten demasiado.

One Piece
Romance Dawn

EL DATO
Nueve personajes jugables: Luffy, Zorro Ronoa, Nami, Usuff, Sanji, Chopper, Robin, Franky y Brook

Rol por turnos a la medida de los fans de la serie.

El concepto de este juego es tremendamente atractivo: un título de rol por turnos que adapta **la historia principal de One Piece,** desde el comienzo hasta la saga de Marineford. En él controláis a Luffy y a sus compañeros a medida que los vais reclutando, y recorréis islas tan recordadas como Drum, Alabasta, Water 7 y Enies Lobby, entre otras.

Piratas, combates y rol

En ellas os encontraréis numerosos enemigos: a veces podéis esquivarlos, pero si os acercáis demasiado tendréis que pelear. Podéis luchar hasta con tres miembros de la Tripulación del Sombrero de Paja al mismo tiempo, cada uno con sus propios movimientos y características. Avanzáis a lo largo del mapa del mundo con los conocidos barcos de la tripulación, y podéis desembarcar en los puntos señalados: algunos son capítulos largos y jugables como los de las islas mencionadas, mientras que otros no tan relevantes, como Loguetown y Whiskey Peak, son eventos en los que solo hay parte argumental.

Los textos están traducidos al castellano, y las secuencias que narran la historia forman una parte muy extensa del juego: consisten en escenas estáticas estilo cómic, aunque de vez en cuando hay también algunas extraídas de la serie. Las voces en estas escasas escenas, por cierto, y las palabras sueltas que se oyen durante los combates, son las de los **actores originales en japonés**, lo cual es de agradecer para los fans. En la parte negativa hay que decir que sus **escenarios son muy sosos y repetitivos**, se echa en falta una mayor variedad de enemigos y que apenas se usa el efecto 3D.

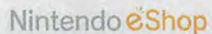
Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★★

Valoración
Sólo para quienes amen tanto One Piece como el rol. Genérico y simplón, pero los combates contra jefes molan y tiene la historia de One Piece.

Total **74**







3

Género **Estrategia**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio de las misiones
1,99 € (Tesoros 7-10)
1,99 € (Enemigos 7-10)
4,99 € (Tesoros y Enemigos 12-15)



Argumento
Entre los escenarios del último pack, podremos rescatar a Luis con Olimar, y les podremos controlar como personajes jugables una vez completada la misión.

EL DATO
Entre los 3 modos, hay 36 misiones, 16 de las cuales son de pago. En total, más de 6 horas de juego



El escenario navideño es una delicia: un árbol con campanitas, pastel de nata, pizza, regalos... PD: ¡Feliz Navidad!





Pikmin 3
Misiones Descargables

Tres packs de retos descargables no son ninguna "pikminucia".

Muy gordo tiene que ser un DLC para que le dediquemos un análisis propio, pero así son las **20 misiones descargables de Pikmin 3**, que se suman a las 16 iniciales para duplicar la duración de la aventura principal. Sólo con jugar las **36 misiones** ya tenéis un mínimo de 6 horas de juego, pero si queréis ir a por los platinos, llegan a triplicarse.

Tres modos de verlo

El Modo Misiones consta de tres bloques: **Hazte con todo, Derrota a los enemigos y Vence al ser colosal**. Este último es un repaso por los seis jefes, pero la chicha está en los dos primeros modos, que comparten los mismos ambientes con zonas modificadas: Bosque Primigenio, Lago Nevado, Desierto Sediento, Soto del Ocaso y Jardín de la Luz. Estos diez escenarios (los cinco restantes son variaciones de los primeros) son una mina de frutas y enemigos, y su dificultad va ascendiendo hasta llegar a los últimos cinco **ambientes totalmente nuevos**, como un hogar decorado de Navidad, una obra, un jardín lleno de grutas subterráneas, una playa y una fábrica llena de cintas transportadoras, que van desde los ocho a los trece minutos dependiendo de la misión. Si bien son las más originales y espectaculares (ojo a los montones de detalles navideños), también resultan **endiabladamente difíciles**, por la enorme cantidad de frutas, la escasez de Pikmin y el poco tiempo disponible, pero ahí está precisamente la gracia. Eso sí, que las misiones en modo individual tengan el mismo límite de tiempo que en cooperativo nos parece algo descompensado. Pero en cualquier caso, aquí tenéis horas de vicio, sobre todo si jugáis en pareja, y a un precio muy razonable.

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★★
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Un juego en sí mismo que duplica la duración de la aventura con tres sets de retos híper rejugables. Muy adictivo, más aún en cooperativo.

Total **87**

EL DATO
En total, el juego ofrece 77 pruebas de 5 categorías distintas, 19 de ellas nuevas

➲**Andre Agassi y Steffi Graf** han sido los elegidos por Nintendo para promocionar el juego y el estilo de vida sano, y divertido, que promueve.



3

Género **Entrenador**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
49,95€ (+ Fit Meter)
99,95€ (+ Fit Meter y tabla)
www.nintendo.es

Wii Fit U

Argumento
Ponte en forma y controla día a día tus progresos con Wii Fit U y sus 77 ejercicios de cinco categorías. Tu entrenador personal, en el salón de tu casa.

Wii Fit U

El entrenador virtual se potencia gracias al Wii U Gamepad.

Convertido casi en un fenómeno social en la pasada generación de consolas, **Wii Fit** y su posterior revisión **Wii Fit Plus** llevaron a millones de hogares una manera fácil, divertida y personalizable de hacer ejercicio y mejorar su estilo de vida. Y ahora los usuarios de Wii U vamos a disfrutar por fin de **una versión mejorada, actualizada** y con más ejercicios de aquel revolucionario programa. La tabla Wii Balance Board vuelve a ser el periférico central e imprescindible de esta propuesta, pero ahora ha encontrado en el Gamepad un gran aliado.

Continúa tu entreno

Si ya eras usuario de Wii Fit en Wii, no hace falta que te compres una Balance Board nueva: Wii Fit U usa la misma. De hecho, es posible **pasar los datos de Wii Fit o Wii Fit Plus** a este nuevo Wii Fit U. Algunos de los ejercicios usan además el Wii U Gamepad y, eso sí, otros necesitan periféricos extra: mandos Wii Plus y nunchuk. Pero vamos, que si solo tienes la consola (con su mando) y la tabla, vas a poder realizar la gran mayoría de los entrenos.

El corazón de Wii Fit U son sus **77 ejercicios** (56 recuperados de los anteriores Wii Fit... adivina, ahora en HD, y 21 completamente nuevos), divididos en cinco categorías: **yoga**, en los que el entrenador/a del juego te propone asanas (posturas), y luego evalúa tu rendimiento; **tonificación**, para aumentar tu fuerza trabajando distintos grupos musculares al ritmo que te indica el entrenador; **ejercicios aeróbicos**, diseñados para aumentar ritmo cardiaco y quemar calorías; **equilibrio**, pensado para que mejores la distribución de tu peso y fortalezcas los músculos necesarios para conseguir un buen equilibrio; y **baile**, una categoría nueva con 8 pruebas de distintos estilos (desde el hip-hop a la salsa) y para la que tienes que usar dos mandos Wii Plus, uno en cada mano, además de la tabla.

Como ves, la variedad de pruebas es

Fit Meter: compañero inseparable

Este podómetro, fácil de colocar en un cinturón, mide tu actividad física diaria. Después, pasas los datos a Wii Fit U a través del puerto de infrarrojos del Gamepad, y el programa te propone ejercicios complementarios para completar tu actividad diaria.





A las pruebas ya conocidas, Wii Fit U añade nuevas que aprovechan el Wii U Gamepad. Por ejemplo, en la que ves aquí su giroscopio te sirve para hacer correr a tu Mii.



La nueva categoría, baile, se juega con la tabla y un mando Wii Plus en cada mano. Después de los ejercicios aeróbicos, es con la que quemarás más calorías.



Entrenador atento

Una de las virtudes de Wii Fit U es la precisión con la que detecta tus movimientos y te indica correcciones



15 pruebas de diferentes categorías permiten multijugador por turnos. Puedes acceder a ellas desde el menú principal.



Mientras realizas los ejercicios, el entrenador personal corrige tu postura y te marca el ritmo de las repeticiones.

enorme, y además practicarlas resulta divertido. De hecho, las de equilibrio, baile y las aeróbicas se presentan en forma de **minijuegos protagonizados por los Mii**, y en general son bastante divertidos y aprovechan el Wii U Gamepad de forma muy curiosa, como convertirlo en una manguera con cuyo chorro derribamos a los Mii que tratan de alcanzarnos. La excepción son algunas de las pruebas aeróbicas: el step, por ejemplo funciona muy bien, pero el footing en el salón (en el que el giroscopio del Wii U Gamepad sirve para dirigir nuestros movimientos) es incómodo, además de poco efectivo.

Un plan a largo plazo

Con Wii Fit U puedes ponerte a jugar y elegir el ejercicio que te plazca, claro. Pero realmente está pensado para que **lo uses un poco cada día**, llevando un seguimiento exhaustivo de cómo evoluciona tu estado de forma. Por eso, tu

EL Wii U GAMEPAD SE CONVIERTE EN EL PROTAGONISTA DE MUCHAS DE LAS NUEVAS PRUEBAS

primer paso con el juego es **hacer un test de forma física** que no te lleva ni 10 minutos y que puedes repetir cada día para ver tu evolución.

Y después, tienes multitud de opciones para adaptar el entreno a tu medida. Wii Fit U te permite crear tanto **una tabla propia** mezclando los ejercicios a tu gusto como elegir una de las muchas preestablecidas para cumplir objetivos concretos: mejorar tu salud, tu postura, tu figura o trabajar una zona concreta de tu cuerpo. Además, Nintendo se ha guardado un as en la manga: Wii Fit U viene

Con y sin tabla, digital o físico

Wii Fit U sale un varias configuraciones. Si tienes la tabla, puedes bajártelo de la eShop en su versión de prueba y usarlo un mes gratis. Compra un Fit Meter y sincronízalo, y tendrás el juego para siempre. El 1 de febrero la versión de prueba será sustituida por la comercial en la eShop. En tiendas ya se vende un pack de juego y Fit Meter; y otro con juego, Fit Meter y Wii Balance Board.



Este pack trae tabla, juego y Fit Meter. Hay otro con juego y Fit Meter. Si bajas el juego de la eShop, puedes comprarte solo Fit Meter.

Testeado por el experto **Nicolas Bavaresco,**

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Entrenador personal por la NSCA-CPT.



"Me ha gustado que Wii Fit U ofrece ejercicios para principiantes y otros más intensos. Los de tonificación y yoga están bastante bien planteados, aunque los aeróbico me han resultado flojos. Lo mejor es el feedback instantáneo y directo sobre cómo realizas tú los ejercicios".



Tonificación
"Trabajas las zonas del cuerpo que te indican, y están bien explicados. Y te da "feedback" directo e instantáneo sobre tu posición".
★★★★



Equilibrio ★★★★
"Además de ser muy divertidos, estos minijuegos te dan una referencia visual de cómo es tu equilibrio para poder mejorar".



Aeróbicos
"La intensidad que alcanzan los ejercicios es baja, pero el hecho de incorporarlos en minijuegos los hace bastante amenos".
★★★



Yoga
"Son posturas de yoga auténticas, y Wii Fit U te explica cómo adoptarlas y cómo respirar sin tener que mirar la pantalla".
★★★★★

acompañado del **Fit Meter,** un **podómetro** que se vende con el juego (aunque puedes comprarlo en solitario, por si te bajas la versión digital), pensado para que lo uses durante tu vida diaria y te lo quites cuando juegas a **Wii Fit U**. Mide el número de pasos y las calorías que has quemado, y estos datos se trasladan a través del puerto de infrarrojos del Wii U Gamepad a Wii Fit U, de manera que el programa pueden valorarlos y preparar una tabla de ejercicios que complete tu actividad del día.

Un entrenador efectivo

La gran pregunta final es si Wii Fit U de verdad **te ayuda a mejorar tu condición física**. Y la respuesta es sí. Te incentiva a levantar el trasero del sillón cada día con pequeñas recompensas y **un seguimiento muy completo de tus progresos**. En ese sentido, está muy bien diseñado. No obstante, si estás acostumbrado a hacer deporte quizá encuentres la propuesta de sus ejercicios aeróbicos un poco "floja", pero aún así es un buen complemento si lo que quieres es mejorar factores como tu elasticidad o equilibrio. Y donde funciona de manera más brillante es como herramienta para las personas que quieran **cambiar hábitos de vida sedentarios**. Es un profesor que te reta y te da buenos consejos, y si los sigues notarás las mejoras en unas semanas... y estarás enganchado, porque no hay mayor incentivo que sentirte en forma.

LAS PRUEBAS DE BAILE AÑADEN UN TOQUE FESTIVO. ENTRENAR ASÍ ES MUY DIVERTIDO

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Sencillez y efectividad: destacan las animaciones de los entrenadores y la simpatía de los Mii.

Diversión ★★★
Entrenar con Wii Fit U es muy entretenido. Algunos de los minijuegos enganchan de lo lindo.

Multijugador ★★
Aunque sea por turnos, que algunas pruebas permitan piques para cuatro jugadores es un punto.

Duración ★★★★
Está pensado para que sea un entrenador personal que uses un poco cada día... para siempre.

Lo mejor y lo peor

Te permite adaptar el entrenamiento a tus necesidades. Y te corrige en tiempo real.

Hay retos aeróbicos que no son eficaces. Necesita dos mandos Wii Plus para el baile.

Nuestra opinión

El entrenador personal definitivo llega a Wii U

Con ejercicios variados y completos, un gran sistema de seguimiento de tus mejoras y el apoyo del Fit Meter para medir toda tu actividad diaria, Wii Fit U cumple a la perfección su objetivo de ponerte en forma... y divertirte.

Te gustará...

Más que... Wii Fit Plus (Wii)

...Y más que EA Sports Active 2 (Wii)

Total

80

Nintendo eShop

Serie SEGA 3D Classic **Género** Plataformas **Compañía** Sega **Jug.** 1 **Precio** 4,95€ **Edad** +3

Sonic The Hedhehog

El primer juego del héroe, ahora en 3D.







La primera aventura del héroe más famoso de SEGA sigue siendo un pedazo de **plataformas 2D** con un gran control y **formidable diseño de niveles**: Sonic recorre a toda velocidad los escenarios saltando y acabando con los enemigos gracias a sus púas, rebotando de resorte en resorte y realizando espectaculares "loopings". Una experiencia **muy rejugable**, a la que siempre volverás para mejorar tu récord de anillos o tiempo en cada nivel.

Además, esta conversión del original de Megadrive en la nueva serie 3D Classic de SEGA está muy cuidada y cuenta con un montón de opciones interesantes: por ejemplo, podemos jugar a **la versión internacional (la que llegó a aquí) o a la japonesa**, más difícil porque contaba con un mayor número de enemigos. También se nos da la posibilidad de que Sonic realice el **Spin-Dash** (girar en el sitio y salir disparado), movimiento que debutó en Sonic 2. El efecto 3D es meramente estético pero está bastante conseguido, y además se ha incluido un curioso modo de pantalla que emula la curvatura y definición de **una tele de tubo**. Otras opciones comunes a todos los SEGA 3D Classic, como la posibilidad de salvar la partida, añaden aún más valor a un gran juego.

Valoración	Total
Un grandísimo plataformas que nos llega en una conversión aún mejor. Horas de diversión para tu 3DS.	86

Nintendo eShop

Serie SEGA 3D Classic **Género** Beat'em Up **Compañía** SEGA **Jug.** 1-2 **Precio** 4,99 € **Edad** +12

Altered Beast

En este **beat'em up de Megadrive** acabamos con monstruos y criaturas de ultratumba. En cada uno de sus 5 niveles **nos transformamos** en una criatura determinada (hombre-lobo, dragón humanoide...). De mecánica simple pero estética potente, la conversión 3D Classic añade la opción de que varíe la criatura en la que nos convertimos en cada fase, para que juguemos de manera diferente. Y **juego a dobles** en red local.



Total **78**

Nintendo eShop

Serie SEGA 3D Classic **Género** Acción **Compañía** SEGA **Jug.** 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +7

Space Harrier

En este **arcade de disparos** volamos hacia el fondo de la pantalla destruyendo enemigos y esquivando obstáculos a toda velocidad. Y esta versión 3D Classic es, quizá, la mejor que se ha visto del juego: elegimos entre **control con cruceta y botones o táctil**, y este último le va al juego como anillo al dedo, igual que **el efecto 3D**. Añadidos como la inclinación de la imagen cuando nos desplazamos, redondean la experiencia.



Total **81**

Nintendo eShop

Serie SEGA 3D Classic **Género** Velocidad **Compañía** SEGA **Jug.** 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +3

Super Hang On

Elige uno de los **4 recorridos** y lánzate a una carrera para alcanzar el siguiente check-point antes de que acabe el tiempo. Es increíble lo bien que sigue funcionando la fórmula de este arcade de 1987, con una mezcla perfecta de **buen control y tiempo ajustadísimo** que garantiza emociones fuertes. El efecto 3D es bueno y hay una opción con la cual, al girar, la imagen se inclina y vemos el mueble de la recreativa. Puro amor arcade.



Total **82**

Guía de compras

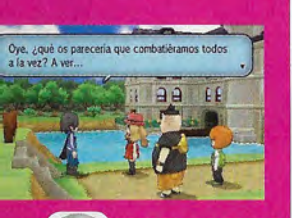
TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Super Mario 3D World
2. Zelda A Link Between Worlds
3. Wii Party U
4. Pikmin 3
5. Layton y El Legado de los Ashalanti





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Super Mario 3D World
2. Pokémon X & Y
3. Zelda The Wind Waker HD
4. Wii Sports Club
5. Zelda A Link Between Worlds





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven 3
2. Bravely Default
3. Ace Attorney Dual Destinies
4. Layton y el Legado de los Ashalanti
5. Super Mario 3D World

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**

El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**

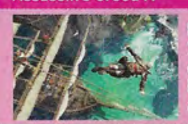


El Zelda más grande y profundo, que además narra el origen de la saga. El mando y el nuchuck son tu espada y tu escudo en esta obra maestra.

Wii U

El abordaje de Assassin's Creed IV destaca entre las novedades del mes.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV	**256**	**89**



El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.

Nombre	Número	Nota
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**



La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.

Nombre	Número	Nota
Chasing Aurora	243	79
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Disney Infinity	252	84
Ducktales	251	89
Deus Ex Human Revolution	254	85
Earthbound (eShop)	251	92
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Just Dance 2014	254	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	**255**	**87**

Sea cual sea tu Superhéroe Marvel favorito está en este juego, el LEGO más completo y con héroes más diferenciados hasta la fecha.

Nombre	Número	Nota
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Luigi U	250	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**

Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**



Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.

Nombre	Número	Nota
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Super Mario 3D World	**255**	**94**



Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.

Nombre	Número	Nota
Star Wars Pinball	251	81
Tank, Tank, Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**



Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.

Nombre	Número	Nota
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**



El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.

Nombre	Número	Nota
Wii Sports Club	256	81
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Assassin's Creed IV llena Wii U de olor a mar.**
- Scribblenauts, ración doble de magia en Wii U y 3DS.
- **Wii Fit U y Wii Sports Club: a moverse con Wii U.**
- One Piece Romance Dawn: 3DS se hace pirata.
- **Finn, Jake y locura en 3DS con Hora de Aventuras.**





El mejor catálogo de las Navidades lo tiene la portátil de Nintendo.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Rujn	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77

Nombre	Número	Nota
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
New Style Boutique	241	83
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80

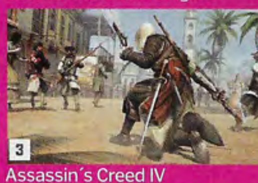
Nombre	Número	Nota
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
La aventura definitva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	255	95
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 AVENTURAS EN Wii U



1 Zelda The Wind Waker HD

2 Batman Arkham Origins



3 Assassin´s Creed IV



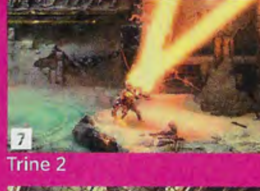
4 Zombi U



5 LEGO Marvel Superheroes



6 Darksiders II



7 Trine 2



8 Resident Evil Revelations



9 Epic Mickey 2



10 The Amazing Spider-Man

Los 10 jefes finales más brutales de Legend of Zelda

A Link Between Worlds ha resucitado a varios jefes ancestrales de Zelda, y nosotros, a los más emblemáticos y flipantes de toda la saga. ¡Se abre la veda!



Ganon Fantasma

Espíritu Maligno de Ultratumba

UBICACIÓN: Templo del Bosque, 4ª mazmorra de **Ocarina of Time**.
DESCRIPCIÓN: Impactante versión espectral de Ganon a caballo que se sumerge en los cuadros de tétricos paisajes. Cuando viene hacia nosotros cabalgando hacia el mundo real, lo hace acompañado de una réplica de sí mismo. De ahí surgió la idea de Yuga y sus pinturas para A Link Between Worlds.
CÓMO DERROTARLO: Hay que lanzar una flecha al verdadero Ganon justo cuando está saliendo del cuadro. Son idénticos, pero el falso es más oscuro.
DIFICULTAD: ★★★
Quita bastante vida si nos engaña, y no es fácil distinguirlos a tiempo. Cuando se baja del caballo comienza el clásico "partido de tenis" con su bola de energía, aunque una botella vacía también sirve para devolvérsela, por si no habíais probado este "remedio casero" contra las manchas fantasmales.

Gohma

Araña Parásita Blindada

UBICACIÓN: 1ª mazmorra de **Wind Waker**.
DESCRIPCIÓN: Por primera vez, Gohma abandona su aspecto arácnido para presentarse como un escorpión naranja, aunque también tiene un solo ojo.
PUNTO DÉBIL: Su dura coraza es sólo vulnerable al techo de roca, que Link debe tirar abajo con la garra para aplastarle. Entonces lo enganchamos del ojo para atraerlo y "enseñarle" la espada de cerca.
DIFICULTAD: ★★
Es muy rápido con sus pinzas y hay que mantener el pulso para apuntar bien con la garra. Además, la lava es un peligro.





Stallord

Fósil de las Sombras

UBICACIÓN: Patíbulo del Desierto, cuarta mazmorra de **Twilight Princess**.
DESCRIPCIÓN: Este colosal esqueleto es uno de los jefes más grandes de la saga. Cobra vida cuando Zant le clava la Espada del Crepúsculo en el cráneo.
PUNTO DÉBIL: Su columna vertebral. La originalísima mecánica del Aerodisco nos permite rebotar entre raíles mientras ascendemos por una sala cilíndrica.
DIFICULTAD: ★★
Sortear las barricadas de soldados zombis en una de las batallas más trepidantes que Link recuerde.

Odolwa

Guerrero Salvaje Enmascarado

UBICACIÓN: Templo Bosque Catarata, 1ª de **Majora's Mask**.
DESCRIPCIÓN: Poderoso guerrero tribal que impresiona por sus danzas macabras y sus sobrecogedores cantos.
PUNTO DÉBIL: Las flechas le paralizan; aunque puedes esperar a que te ataque: defiéndete con el escudo y propínale una buena dosis de espadazos. Pero ojo, que también tiene ataques a distancia, como lanzar piedras, rodearte con fuego o lanzar plagas de mariposas. Todo muy rústico.
DIFICULTAD: ★
Esquivar sus ataques resulta fácil (excepto las mariposas), aunque es muy rápido y su coreografía llega a hipnotizar.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



10 de saltos 3D
Echamos la cabeza atrás para redescubrir diez juegos de plataformas 3D que nos marcaron.





10 cosas de MH
Recopilamos 10 detalles que no sabías sobre la saga de cazadores de monstruos.



Bongo Bongo
Fantasma de la Sombra

UBICACIÓN: Templo de las Sombras, séptima mazmorra de **Ocarina of Time**.
DESCRIPCIÓN: Épico por muchas razones. Tras caer súbitamente del techo, la batalla se desarrolla sobre un bongo gigante en el que Link bota al compás de sus manotazos, mientras su cuerpo se hace invisible.
PUNTO DÉBIL: Debemos usar la Lente de la Verdad para ver cómo se acerca, dispararle una flecha en el ojo y golpearlo con la espada.
DIFICULTAD: ★★
Si te alejas de sus manazas, en dos minutos le mandarás con la música a otra parte.

Birova
Hermanas Hechizeras



UBICACIÓN: Templo del Espíritu, 9ª mazmorra de **Ocarina of Time**.
DESCRIPCIÓN: Es la versión fusionada de Kotake y Koume, madres adoptivas de Ganondorf que dominan el hielo y el fuego respectivamente. Nunca olvidaremos el sugerente guiño que le dedicaba a Link tras fusionarse.
PUNTO DÉBIL: Hay que darle de su propia medicina con el Escudo Espejo, acumulando la energía de sus ataques ígneos o helados para devolvérselos en forma de rayos.
DIFICULTAD: ★★★
Las muy brujas intentan despistarnos con su "canción de hielo y fuego" para rompernos el combo del escudo. Al final, ambas se desvanecen mientras discuten cuál de las dos es la mayor... sin recordar que son gemelas. Ejem.

Goht Monstruo Mecánico Enmascarado

UBICACIÓN: Templo del Pico Nevado, segunda mazmorra de **Majoras's Mask.**
DESCRIPCIÓN: Los escasos jefes del juego (sólo son cuatro sin contar las encarnaciones de Majora) se caracterizan por llevar máscaras, incluido este gigantesco toro mecánico que no para de correr alrededor del escenario.
CÓMO DERROTARLO: Link debe transformarse en Goron y rodar tras él hasta dañarle las patas, para luego liarse a puñetazo o volver a su forma hyliana y usar la espada.
DIFICULTAD: ★
Su mayor debilidad es su timidez. Su único ataque temible es lanzar rayos eléctricos al darse la vuelta. Acaba con él en menos de 3 minutos.

Volvagia
Dragón de Lava Subterráneo

UBICACIÓN: Templo del Fuego, 5ª mazmorra de **Ocarina of Time**.
DESCRIPCIÓN: Una especie de Argorok sin alas que aun así puede volar y sumergirse en la lava. Sorprendió por su rompedora animación serpentina, que fue reutilizada para los Arwings de Lylat Wars (Star Fox 64).
PUNTO DÉBIL: El cabezón. Había que esperar a que lo asomara por uno de los agujeros del suelo para golpearle con el martillo y repetir con la espada.
DIFICULTAD: ★★
Lo más chungo era esquivar los pedruscos que caían del techo y evitar las sacudidas de su pelazo. Buena camomila que se gastaba, por cierto.

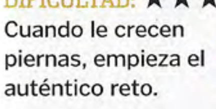


Argorok
Dragón de las Sombras

UBICACIÓN: Celestia, 7ª mazmorra de **Twilight Princess**.
DESCRIPCIÓN: Flipante dragón alado que requiere usar la Doble Zarpa para escalar los enormes pilares del escenario y, desde las alturas, engancharse de un Peahat volador a otro hasta posarnos sobre su espalda en plan Avatar.
PUNTO DÉBIL: Una vez montados, hay que machacarlo en pleno vuelo para hacerlo caer y rematarlo en tierra firme.
DIFICULTAD: ★
Al margen de sus bocanadas de fuego, no opone demasiada resistencia, aunque el vértigo no nos lo quita nadie.

Iruoma Gólem de las Tinieblas

UBICACIÓN: Caverna Ancestral, 5ª de **Skyward Sword**.
DESCRIPCIÓN: Inspirado en el dios hindú Shiva, esta perturbadora estatua posee seis brazos con cuchillas y espadas.
PUNTO DÉBIL: Su núcleo central, que se cubre con los brazos. Hay que arrancarle a latigazos.
DIFICULTAD: ★★★
Cuando le crecen piernas, empieza el auténtico reto.



RETRO REVIEW

Bravely Default bebe de muchos conceptos de Final Fantasy V. Te presentamos este clásico del JRPG tradicional.



- RPG
- Square Enix
- SNES
- 1993
- No salió en Europa
- 1 jugador
- No disponible en C.V.

EN SU DÍA DIJIMOS...
Comentario sobre la versión de GBA (2007): "Por Final Fantasy no pasan los años. Los gráficos y la música siguen siendo geniales, el guión y la jugabilidad están bien trabajados. Y los elementos nuevos, como una mazmorra de 30 pisos, terminan de bordarlo. Si ya eras fan de FF lo vivirás como nunca en GBA; si no, caerás en su red".
NOTA: 92



Square Soft sacó partido la SNES. Con FFIV estaban adaptándose al hardware pero en FFV demostraron la verdadera potencia de la consola.









Colorido mapeado, divertido dise[ño] de personajes, ambientacion[es] típicas del género... FFV reúne los mejores clich[és] del rol japoné[s].

Final Fantasy V

El duro trabajo del héroe según Square Soft.

Lanzado en Japón en 1992, Final Fantasy V es una de las entregas más profundas gracias a su sistema de trabajos, que permite configurar al grupo protagonista con variadas y complejas combinaciones de clases de personajes. Publicado solo un año después de FF IV, la quinta entrega mejora el aspecto gráfico, dejando ver lo bien que podía lucir la serie en los 16 bits de SNES.

El regreso de los oficios

Recuperando el esquema de trabajos usado en FFIII de NES (pero sobre unos personajes con profunda personalidad y sus propias historias secundarias) a la vez que manteniendo el sistema de tiempo activo en las batallas, FF V ofrece hasta 32 trabajos distintos en los que se puede especializar a los protagonistas, ganando diferentes habilidades dependiendo del nivel alcanzado. Esto convierte a FF V en un juego muy dinámico en cuanto a diseño de estrategias y configuración del grupo protagonista.

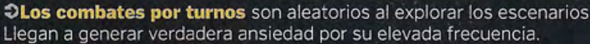
La historia es de las últimas de la saga que se ambienta en un mundo completamente fantástico/medieval (luego entró en liza la ciencia-ficción), presentando dos universos rotos por la acción del



Bartz Klauser y su chocobo. Este es el héroe que se convertirá en protector de los cristales.







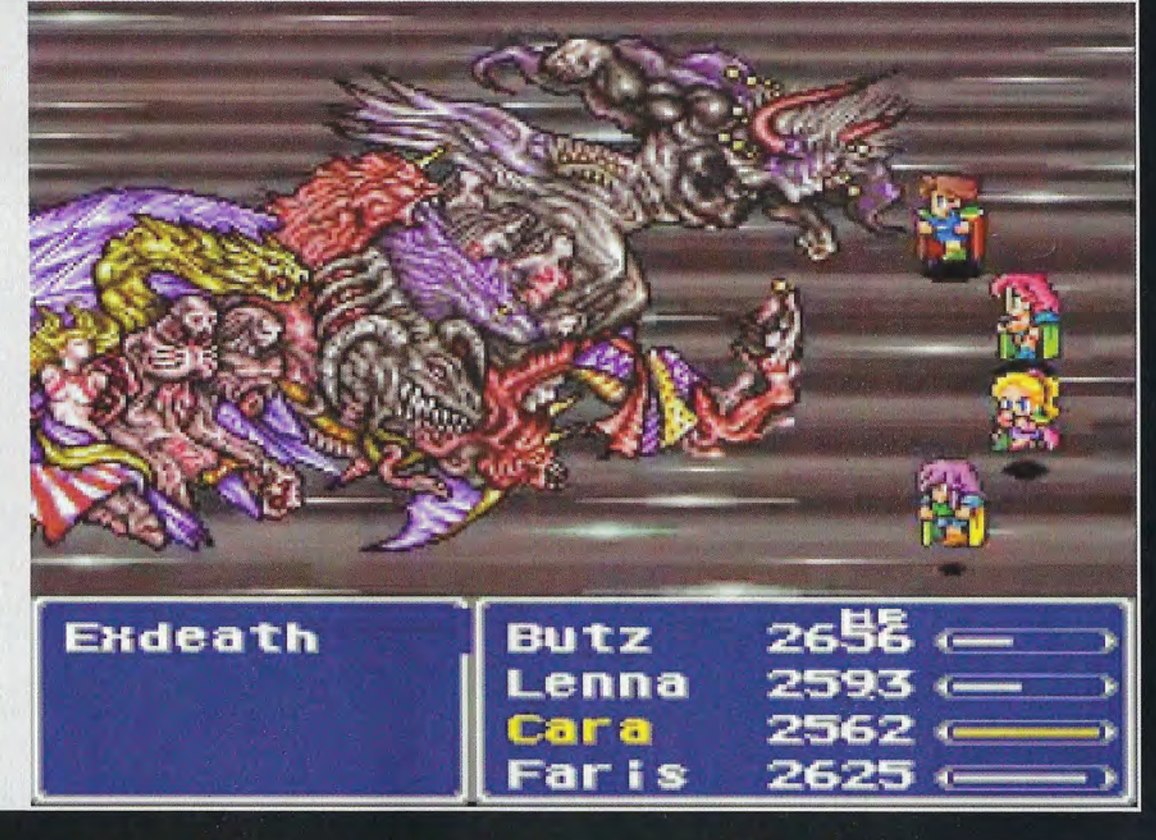
Los combates por turnos son aleatorios al explorar los escenarios. Llegan a generar verdadera ansiedad por su elevada frecuencia.



La exploración en los pueblos son momentos de relax, donde se compra equipo y se recupera salud a la vez que recabas información.

Luchando, mejorando, creciendo.

Con cada combate superado obtenemos experiencia con la que subimos de nivel. Pronto aprendemos los primeros trabajos con los que modelar a los protagonistas y la lista llega a completarse con 32 tipos diferentes, cada uno con sus propios niveles y habilidades. Encontrar la combinación que más nos guste es esencial para disfrutar por completo del juego. Tampoco faltan las invocaciones y magias con las que efectuar rotundos ataques.



LA CONFIGURACIÓN DEL GRUPO Y EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS OFRECEN MUCHÍSIMAS POSIBILIDADES

desmoronamiento de las fuerzas primordiales de los cuatro cristales que controlan el ciclo vital. Así, Bartz, Lenna, Faris, Krile y Galuf deberán viajar (a pie o, como sabemos, sobre los conocidos chocobos, barcos voladores o dragones), mejorar sus habilidades y devolver el orden natural al universo en una de las historias que más libertad ofrece dentro del característico esquema de batallas por turnos de los RPG de los años 80 y 90.

Final Fantasy V fue el último título dirigido por Hironobu Sakaguchi antes de limitarse a ser productor; Nobuo Uematsu compuso los temas que suenan en el juego y Yoshitaka Amano trabajó en las ilustraciones y conceptos visuales que dieron vida a la aventura.

Un FF poco conocido

El lanzamiento tan solapado con FF IV (una de las entregas más queridas por el público nintendero) pasó factura a FF V en los años 90, quedando como una de las entregas menos populares de la saga. Pero no deja de ser muy profundo en el aspecto jugable. Si te gustan los juegos de rol clásicos, este FFV es todo un reto que no debes dejar de probar.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Su sistema de trabajos, que permite una gran libertad a la hora de configurar nuestro equipo.

La serie mostró algunos síntomas de cansancio al repetir esquemas por quinta vez consecutiva.

Nuestra opinión

Interesante pero...

Con todos los elementos característicos de la serie y su sistema de trabajo mejorados, es un título aún hoy muy disfrutable, aunque no tan brillante como otros Final.



5 Datos



FF V estuvo a punto de traducirse al inglés con el nombre de FFIII, pero al final el proyecto se canceló. El juego que fue lanzado finalmente como FFIII en USA fue en realidad el FFVI japonés.



El embrollo de los Final en USA es así: Final Fantasy se lanzó como Final Fantasy (todo O.K. hasta aquí). Pero el FFII de USA era en realidad el FF IV, y el FF III, el VI. Así, quedaron inéditos Final Fantasy II, III y V.



La primera vez que se pudo jugar una versión en inglés de FFV fue gracias a una conversión para PSX del año 1999. Se añadió una intro prerenderizada.



Los fans de Nintendo lo jugamos en el año 2007, cuando se publicó la adaptación a Game Boy Advance... en castellano.



Hace escasos meses ha visto la luz una adaptación para iOS y Android, por lo que jugarlo es relativamente sencillo gracias a lo accesible de estos formatos.

10 juegos de plataformas 3D

Mario 64 fue el primer juego de saltos en 3D, y provocó una avalancha de plataformas que siguieron sus pasos.

EL DATO

Miyamoto barajó la posibilidad de desarrollar un Mario tridimensional para SNES usando el chip Super FX, pero el proyecto acabó derivando en Mario 64, por la potencia que ofrecía Nintendo 64... y por el stick analógico de su mando





Chameleon Twist

(Sunsoft, N64, 1997) Davy el camaleón le daba mucho a la lengua: podía usarla para coger objetos, balancearse... y zamparse enemigos.



2 Banjo-Kazooie

(Rare, N64, 1998) Solo Rare podía hacer un plataformas (casi) tan bueno como Mario 64. Se inspiró en su desarrollo y mejoró los gráficos.



3 Glover

(Hasbro Interactive, N64, 1998) El juego nos ponía en la ¿lana? de un guante viviente y su pelota. Imposible un prota más original.



4 Gex 3D: Enter the Gecko

(Crystal Dynamics, N64, 1999) Un geco deslenguado disfrazado de James Bond brincaba por de mundos inspirados en el cine.



5 Tonic Trouble

(Ubisoft, N64, 1999) Compartía con Rayman 2 motor gráfico y un prota sin miembros: Ed, un alien enfrentado a verduras asesinas.



6 Crash Bandicoot La venganza de Cortex

(Traveller's Tales, GC, 2002) Fue mascota de PlayStation, pero se "emancipó" y llegó a otras consolas con un título tan loco como él.



7 Vexx

(Acclaim, GC, 2003) Bastante más siniestro (y difícil) que Mario 64, destacó por su doblaje como voces como la de Alaska.



8 Rayman 3

(Ubisoft, GC, 2003) Rayman volvió con un juego 3D de calidad, más poderes y algunos de los mundos en 3D más bonitos de GameCube.



9 Billy Hatcher & The Giant Egg

(Sonic Team, GC, 2003) Billy viste un traje de pollo y usa huevos como arma. Menuda tortilla de plataformas, aventura y multijugador.

10 Disney Epic Mickey

(Junction Point, Wii/Wii U, 2010) Las plataformas 3D estaban de capa caída, pero llegó Mickey para darles color con su pincel mágico.

10 cosas sobre Monster Hunter

1 La saga de Capcom nació con Monster Hunter para PlayStation 2. Los monstruos invadieron las consolas de Nintendo en 2009 con una adaptación de Monster Hunter G sólo para Japón. En Europa llegó a Nintendo en 2010, cuando se lanzó Monster Hunter Tri en exclusiva para Wii.

2 El productor original de Monster Hunter, Tsuyoshi Tanaka, ya no está en Capcom. Desde Monster Hunter Portable 2 el productor es Ryozo Tsujimoto, hijo del fundador de la compañía y hermano de su presidente, Haruhiro Tsujimoto.

3 Han salido más de 15 entregas, contando la subsaga Monster Hunter Portable (Freedom en occidente) y varios spin-offs para PSP, teléfonos móviles... Desde Monster Hunter Tri, las entregas principales han sido exclusivas de Nintendo.

4 Para decidir el aspecto y el comportamiento de las criaturas, el equipo de desarrollo se documenta con investigaciones sobre dinosaurios... y visitas al zoo.

5 Los gritos de las criaturas se realizan a partir de grabaciones de animales, como el de Jhen Mohran, que emite el sonido de una morsa. O de gritos de los desarrolladores, como el del Jaggo.

6 Además de ampliar el bestiario, cada entrega potencia las habilidades del jugador: en Tri se añadió el buceo, y en MH4 escalaremos o atacaremos en el aire.

7 Capcom ha llegado a un acuerdo con Namco para ofrecer menús basados en Monster Hunter en el parque temático Namco Namja Town. También hay en el bar de Capcom en Tokio.

8 En Monster Hunter 4 será posible ver a los Felyne vestidos como Mario y Luigi... ¡y a tu cazador como Link! Y se han anunciado trajes de Fire Emblem: Awakening para Monster Hunter Frontier G.

9 La ya "monstruosa" franquicia se ha expandido en Japón con un anime, el manga Monster Hunter Orage o un juego de cartas.

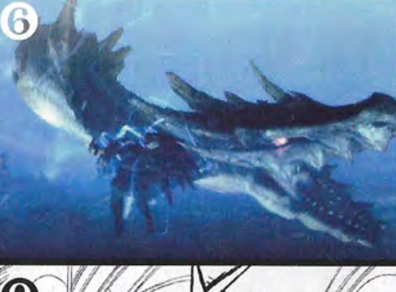
10 Paul W. S. Anderson, responsable de las pelis de Resident Evil, quiere adaptar Monster Hunter a la gran pantalla, pero el proyecto aún está por confirmar.

















Oak al rescate

¡La cosa está que arde con Pokémon X/Y!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Equipo y cartas online

Gonzalo López

¿Habrá mega-evoluciones en las cartas JCC online de Pokémon?
En los sets de XY habrá mega-evoluciones que te permitirán mega-evolucionar a Venusaur, Blastoise o Charizard aunque pierdas tu turno al hacerlo.

¿Podrías analizar a mi Frogadier? Tiene Hidrobomba, Pulso umbrío, Juego sucio y Surf. Está al nivel 86.
Tienes dos ataques de tipo agua y dos siniestros, deberías cambiar alguno por Hierba lazo, Paranormal o Rayo Hielo.

¿Qué tengo que hacer después de la séptima medalla en Pokémon Y?
Debes ir al Café Lysson en Luminalia, donde podrás encontrar la entrada a la guarida secreta del Team Flare.

De Regalos Misteriosos

Kiro Peradise

En Pokémon Y, cuando le doy a "Torneo en Directo" y luego a "Eecibir Certificado Digital", no recibe nada. ¿Por qué?
Esa opción solo se puede utilizar en torneos presenciales.

¿Hasta qué edad se puede participar en el torneo mundial?
No hay ningún límite de edad. Existen tres categorías diferentes para que puedan participar personas de todas las edades.

¿Habrá algún evento próximamente?
Seguramente en enero o febrero, cuando termine el de Torchic.

¿Dónde puedo encontrar la MT Terremoto en Pokémon Y?
Al sur de la Ruta 22 debes usar Surf, y tras subir una cascada llegarás a una zona con muchas rocas que deberás mover usando Fuerza. Si las mueves adecuadamente llegarás hasta la MT de Terremoto.

¿En el apartado "Mediante código" del menú "Recibir regalo misterioso" puedes descargarte cualquier Pokémon mediante un código?
Esa opción es para unos códigos promocionales que se han dado en tiendas americanas y japonesas. En España no se han lanzado todavía ninguno de estos códigos, que en otros países permiten descargar a Scizor o a Garchomp.

¿Cómo se usa el Pokéradar?
Tiene ciertas normas. No puedes usar los patines o la bicicleta. Debes utilizarlo en una zona con mucha hierba y debes moverte siempre hacia la hierba que se mueva más que el resto. Si no ves ninguna que se mueva mucho, camina para recargar el Pokéradar y volverlo a utilizar. Asegúrate de usar Repelente y de debilitar a todos los Pokémon que te encuentres con el Pokéradar, e intenta hacer la máxima cadena del mismo Pokémon.



Pokémon del mes: Talonflame con Alas Vendaval

Talonflame cuenta como habilidad oculta con Alas Vendaval, que podremos encontrar en algunos Fletchinder del Safari Amistad. Esta habilidad le permite atacar con prioridad al usar un movimiento de tipo volador, lo que nos dará normalmente ventaja frente al rival en cuanto a velocidad. A esto debemos sumarle que Talonflame tiene un nivel de ataque muy alto que hará que hagamos mucho daño si tenemos una naturaleza que nos favorezca el ataque como es Firme.
El ataque más potente que conoce es Pájaro Osado, que nos dará prioridad por ser de tipo volador y podemos hacer que aumente su potencia equipando a Talonflame con Tabla Cielo.
Si alguno de ellos fuese resistente a volador, podremos usar en su lugar Envite ígneo. Como ambos ataques nos hacen perder salud, es una buena idea ponerle Respiro.
Este Pokémon es ideal para acabar con Mega Blaziken con Impulso, pues gracias a Alas Vendaval siempre atacarás antes que él al usar Pájaro osado.



¿Tengo un equipazo?

● Diego Domínguez Gutiérrez

¿Podría evaluar a mi equipo Pokémon? Greninja con Rayo hielo, Surf, Hidrobomba y Cascada; Electivire con Puño trueno, Trueno, Demolición y Protección; Lucario con Vel. extrema, Pulso dragón, Esfera aural y A bocajarro; Charizard con Garra dragón, Onda ígnea, Rayo solar y Lanzallamas; Pidgeot con Vuelo, Tajo aéreo, Mov. espejo y Vendaval; Garchomp con Danza dragón, Enfado, Pulso dragón y Terremoto.

Greninja tiene tres ataques de tipo agua, deberías cambiarle dos de ellos por Paranormal, Pulso Umbrío o Hierba Lazo. A Electivire le pondría Voltio Cruel (MT93), Terremoto, Puño Fuego y le dejaría Demolición. A Garchomp le pondría Roca Afilada en lugar de Pulso dragón. El resto lo veo bastante bien.

¿Dónde se encuentran las Escamas corazón?

Vienen equipadas en algunos Luvdisc que puedes encontrar pescando con la Caña Vieja en las Rutas 8 y 12. Utiliza a un Pokémon con Ladrón para robárselas sin tener que capturarlos.

Piedra noche

● Daniel Lohse

Quiero evolucionar a mi Doublade con una Piedra Noche, pero no encuentro ninguna.

Si consigues hacer un buen tiempo en el Superentrenamiento secreto contra Aegislash, podrías recibir como premio una Piedra Noche. También puedes encontrar una en la Cueva Desenlace.

Atrapar un Furfrou

● Toño

¿Cómo puedo atrapar al Furfrou del dueño del Palacio Cénit, para entregárselo y continuar el juego?

Furfrou está entre los jardines del Palacio. Dile a Xana que se quede quieta en uno de los extremos y tú persigue a Furfrou por el otro.



Truco del mes
Mutaciones de Bayas y Sopa Peligrosa



En Pokémon X/Y, cuando plantamos ciertas bayas una al lado de otra, es posible que surja una baya nueva como resultado de una mutación. No siempre aparecen, pero podemos asegurarnos de que surjan estas mutaciones si utilizamos un **Abono Sorpresa** que conseguiremos **mezclando tres bayas de diferentes colores en el compostador.** El resto es simplemente plantar las siguientes bayas una al lado de la otra para obtener las mutaciones:

Primera Baya	Segunda Baya	Mutación resultante
Ango	Pabaya	Grana
Atania	Caquic	Algama
Meloc	Aranja	Ispero
Perasi	Zanama	Meluce
Higog	Guaya	Uvav
Ziuela	Zidra	Tamate
Meluce	Rimoya	Lichi
Ispero	Yecana	Gonlan
Uvav	Hibis	Aslac
Grana	Drasi	Yapati
Algama	Gualot	Aricoc
Gonlan	Lichi	Biglia
Aslac	Yapati	Maranga

Algunas de estas bayas pueden serte muy útiles para el entrenamiento de tu Pokémon, como las bayas Grana, Algama, Ispero, Meluce, Uva y Tamate, que te permiten restarle puntos base a tus Pokémon para corregirlos si los entrenaste por error en alguna característica que no debieras. Además, con las bayas Biglia y Maranga puedes hacer en la Zumoteca de Ciudad Luminalia una **Sopa Peligrosa que eliminará todos los puntos base de tu Pokémon** para que puedas empezar su entrenamiento desde cero.

Zapdos y más pasta

● Salva Llorens

¿En qué Pokémon gasto la MasterBall (ya tengo a Mewtwo)?

La Masterball es un tipo de Pokéball que sólo debe usarse cuando un Pokémon se te resiste demasiado. El verdadero reto de los Pokémon legendarios reside en intentar capturarlos sin hacer uso de ella.

¿Cómo atrapo a Zapdos?

Aunque huya, debes encontrártelo diez veces mirando su ubicación en la Pokédex. Entonces se irá a la Cueva Talasia en la Bahía Azul, donde te podrás enfrentar por fin a él y capturarlo.

¿Cómo consigo más dinero?

Cuando tienes un título alto en el Bastión Batalla, puedes ganar mucho dinero si mandas la invitación de Oro y combates usando la Moneda Amuleto y el Poder O de Recompensa Nivel 3.

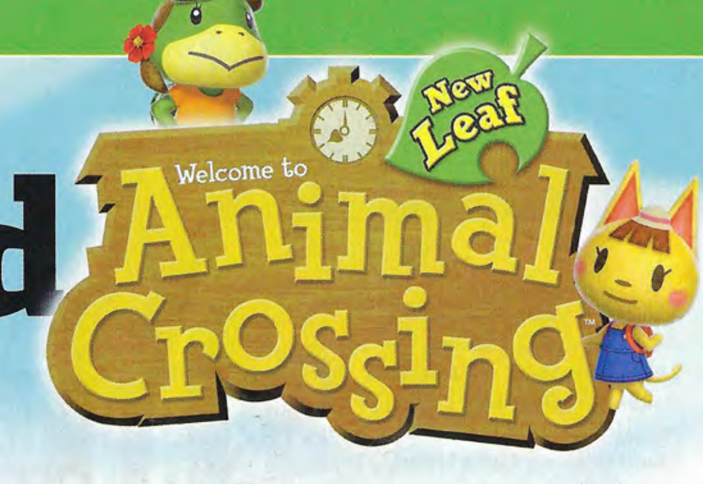
¿Dónde están...?

● Miguel Ángel Rico

Me gustaría saber dónde están Cobalion, Virizion y Terraquion

En Pokémon X/Y no se puede conseguir a estos Pokémon. En Pokémon Blanco y Negro los puedes encontrar en la Cueva Loza, en la Calle Victoria y en el Bosque Azulejo respectivamente, mientras que en Blanco 2 y Negro 2 los puedes encontrar en la Ruta 13, Ruta 11 y en la Ruta 22 respectivamente.

Comunidad



Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes publicaremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores alcaldes

Qué mejor familia que nuestra comunidad Animal Crossing en estas navidades.

pueblo del mes



Sergio





Su nombre virtual es Ark, y su pueblo se llama Krista; eligió los nombres en honor a Terranigma, el juego de SNES. Nos ha contado que es muy perfeccionista y cada estancia cuenta con su propia melodía. Su museo está alojado en su casa para facilitar las visitas desde StreetPass, y es que en lugar de bichos y fósiles, Ark ha coleccionado elementos nintenderos como la máscara de Majora's Mask o un kart de Mario. Entre búsqueda y búsqueda, se ha asegurado de que su salón de madera sea cálido como un día de Navidad, pero también cuenta con todas las comodidades modernas: tablet, portátil, televisión, cadena de música... Si damos un paseo por Krista, veremos detalles por todas partes: suelos perfectamente cuadrados en el terreno, pantallas con información sobre el pueblo, relojes, bancos y zonas especiales. Lo que sea para mantener la comunidad en armonía. No perderse los los misterios zelderos en su sótano...



Por el día, Sergio pasa mucho tiempo organizando el papeleo, pero de noche le gusta relajarse, aun renunciando a veces a su intimidad...



Paradise

Flora Paradise está lleno de flores relucientes. ¿La casa de la alcaldesa? ¡Sin duda la más nintendera!



Wäldchen

Elena "Wäldchen" significa bosque en alemán, así que nuestra alcaldesa lo ha llenado todo de flores.



Dubostic

Emilio Tiene una mesa de mezclas en su propia casa, así que monta unas fiestas increíbles para sus vecinos.



Casas del mes



Paloma Álvarez
Cuando visitamos el pueblo de Paloma, ¡estaba nevando! Su estética es muy otoñal, y su casa muy elegante. Cada habitación tiene un tema, pero todas funcionan muy bien en conjunto. Salón de madera, sala tecnológica con alfombra de pelo, sala Halloween... En la variedad está el gusto.

Benito Pérez
Aunque nos pilló pasados por agua, visitamos la casa de Beni con mucha alegría. Su salón está formado por colores cálidos y eso hace que resulte luminoso. Está organizado como un pequeño loft, con la cocina dentro de la sala de estar, y si os fijáis en esa jaula, dentro hay un ratón diminuto. ¡Ah! y tiene hilo musical continuo.



Matías Arenas
Usa nombre de Lego, pero esta es una casa nintendera clásica: tortugas, espadas de Zelda, naves, huevos de Yoshi... Matt también tiene una mascota, pero es un tanto exótica: un tiburón. En su segunda casa hay plantas carnívoras y...sí, lo habéis adivinado: más tiburones. ¡Ojo por dónde pisáis!

Nicolás Aun a medio construir, su casa ya mola. Con las huellas de gato en las paredes y muebles de caoba.



Diana Su pueblo de ensueño nos ha enamorado. Además de ser así de bonito, está lleno de zonas de lectura.

Casas del sueño



6000-2233-1782
Cuerva, de Jorge. Un pueblo muy señorial. El alcalde va trajeado y su casa está llena de bustos de mármol y trofeos.



6100-2593-9490
Cereza, de Sara. Hay regalos en cada rincón de Cereza, y su alcaldesa tiene una casa que invita a relajarse.



6300-2639-2885
Sealand, de Yasin. Se nota que Yasin ha dedicado mucho tiempo en vestir su pueblo de gala. Tiene un montón de detalles únicos.



6800-2204-3564
Camelot, de Puri. Lleno de magia, colores y flores, así es el hueco para El Rey Arturo y su adorada Ginebra.

Agenda

Noviembre y diciembre

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Amar-guillo	Ríos	Noviembre a febrero	24 horas	900 bayas
Cacho	Ríos	Octubre a noviembre	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Leucisco	Ríos	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca amarilla	Ríos	Diciembre a enero	24 horas	240 bayas
Perca	Ríos	Marzo a noviembre	24 horas	300 bayas
Lucio	Ríos	Septiem-bre a diciembre	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Eperlano	Ríos	Diciembre a febrero	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Taimén	Ríos	Diciembre a Febrero	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Tetra neón	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	500 bayas
Mariposa marina	Mares	Diciembre a febrero	24 horas	1.000 bayas
Pez globo	Mares	Noviembre a febrero	21:00 a 4:00	125 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Gallo	Mares	Octubre a abril	24 horas	300 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas



La divertida familia de Copito

y sus regalos invernales

Si has jugado a anteriores versiones de Animal Crossing, conocerás a Copito. En New Leaf viene la familia al completo.

Desde el **10 de diciembre** la nieve ha hecho aparición, y si te has fijado cada día aparecen dos bolas de nieve en el suelo de nuestro pueblo. Estas dos bolas de nieve pueden juntarse para formar un muñeco de nieve que, dependiendo de su tamaño, será un personaje de la familia de Copito.

CREANDO EL MUÑECO DE NIEVE

Nuestra **primera misión** será buscar por todo el pueblo dos bolas de nieve. Tendremos que hacer que se hagan más grandes arrastrándolas por las zonas del pueblo que tengan nieve.



Si las mueves en zonas sin nieve, como puentes o suelos de piedra, la bola se hará más pequeña. También debes tener cuidado con los obstáculos, ya que si se cae al agua la perderás, y si se choca de forma brusca con algo sólido como una piedra o un árbol, se romperá.



Sin embargo, si pierdes alguna bola de nieve porque se te haya roto o caído al agua, puedes entrar a cualquier sala (la casa de un vecino, por ejemplo) y al salir volverá a aparecer otra nueva.

TAMAÑOS

Como dijimos al principio, el factor que hará que nos salga un miembro de la familia u otro será el tamaño que tengan las bolas de nieve al juntarse. No será lo mismo hacer un muñeco muy grande (saldría el padre) que uno pequeño (saldría el hijo).

De menor a mayor tamaño, el "orden" de la familia Copito sería el siguiente:

Hijo pequeño (Copín) – Madre (Gélida) – Hijo mayor (Copito) – Padre (Don Copo)

En la columna de la derecha puedes leer más acerca de cada uno, y en las imágenes de esta página ver los tamaños respecto a nuestro personaje.





ASÍ ES LA FAMILIA DE COPITO

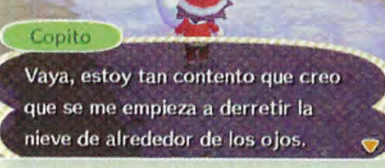
DON COPO. El padre de Copito te entregará la primera vez que lo crees un cartón para jugar al bingo. Cada día, hasta que se derrita, te irá diciendo números que podrás tachar en tu cartón hasta conseguir muebles de la colección esquí.



GÉLIDA. La madre de Copito te dará muebles de hielo a cambio de tres copos de nieve, los cuales podrás atrapar con la red, ya que caen de vez en cuando del cielo con forma de estrella.

COPIN. El hijo pequeño te podrá dar dos regalos: un ratón de nieve o una miniatura de toda su familia. Para ello necesitarás cumplir un requisito imprescindible: hacer a los tres restantes antes de que alguno de ellos se derrita, así que para evitar problemas crea uno distinto cada día. Si has creado a todos bien proporcionados (la cabeza más pequeña que el cuerpo) te dará la miniatura. De lo contrario, te dará el ratón. Pero sea cual sea tu recompensa la recibirás en una carta que podrás tener en tus manos, como muy tarde, al día siguiente.

COPITO. Como ocurrió en las anteriores versiones del juego, Copito te regalará muebles de nieve.

Llegan invitados



¿Sabías que... en Animal Crossing: New Leaf algunos atardeceres te van a conquistar el corazón?

En esta entrega de "Llegan invitados", Emilio visitará el pueblo de Marina junto a otros amigos. ¿Qué sorpresas le depararán esta vez?



Emilio cogió sus maletas rumbo al pueblo de Marina, donde le esperaba un comité de bienvenida. Estuvieron toda la tarde corriendo por las impresionantes calles de **Hyrule, el pueblo**. Un nombre cogido de los juegos de Zelda. **(1)** Además, ¡había una habitación que era igual que la casa del árbol de Link! ¡Se ve que **Marina es una auténtica fan de Zelda!**

(2) A David le entró sed, así que fueron a tomarse un café calentito en la cafetería de Fígaro. Allí estuvieron contando chistes durante un buen rato, ¡y casi se les hizo de noche!

(3) Investigando nuevas zonas del pueblo descubrieron un hermoso parque lleno de bancos, farolas y flores, así que cogieron su regadera de oro y, como buenos alcaldes, se pusieron a regarlas.

(4) Otro lugar que les encantó fue un camino lleno de árboles frutales que, con las hojas otoñales y el efecto 3D, nos pusieron los pelos de punta. ¡Solo hay que ver el peinado que lucía Emilio!

(5) Su siguiente destino lo tenían claro: Galerías T&N. Un centro comercial de tanta calidad no podía quedarse sin visita, así que subieron a la zona comercial y estuvieron discutiendo sobre qué comprar. ¡Había tantas cosas...!

(6) En la planta de arriba estaba la tienda de moda de Graciela, y Emilio no pudo aguantarse las ganas de comprarse un sombrero con tres bolas de helado. ¡Si es que Graciela tiene de todo!

(7) Para terminar su visita por Hyrule, entraron al museo. Subieron a la planta de exposiciones y se quedaron con la boca abierta al ver la habitación tan impresionante que había hecho Marina mostrando un tiburón. Menos mal que no comen helados, ¡que si no Emilio se habría ido corriendo!

Pero en el museo no solo había tiburones, sino que también estaban las salas comunes de insectos, peces, fósiles... Todas muy llenas, ¡se nota que se está esforzando en completarlo!

(9) Y para terminar la tarde se dieron un buen chapuzón en el mar. ¡Otro gran día!



Pez balón	Mares	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	2.500 bayas
Atún	Mares	Noviembre a marzo	24 horas	7.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Ostra	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	24 horas	400 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Almeja oriental	Sombra pequeña	Septiembre a abril	24 horas	300 bayas
Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Noviembre a enero	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Pepino de mar	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	150 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Noviembre a abril	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas



Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la revista. Canela, tu secretaria, te ayudará cada mes a resolverlas.

Cati

Cuando a Cati se le cae el carné en el tren, ¿puedo cogerlo después?

No. Esto ocurre cuando vas a un pueblo que también tiene a Cati, y así se evita que haya dos personajes iguales en un mismo pueblo. De todas formas, te mandará una carta con un regalo como siempre hace, y desaparecerá.



Si vas a un pueblo que también tiene a Cati, se le caerá un carné y se bajará del tren justo cuando se va. Pero recibirás recompensa al día siguiente.

La regadera de oro

Canela me ha dicho que tengo el pueblo perfecto, pero solo me ha dado un reloj de flores y nuevos estilos de ayuntamientos. ¿Y la regadera de oro?

La regadera de oro se consigue como dices: con el pueblo perfecto. Lo que te falta es tener ese pueblo perfecto durante 15 días seguidos. Si lo consigues, Canela te entregará tu preciado tesoro.



La regadera de oro te permitirá regar todas las flores que te rodeen de una vez. Para conseguirla, mantén el pueblo perfecto durante 15 días seguidos.

Vecinos

Se han mudado tres nuevos vecinos pero no los veo en la zona comercial, ¿qué tengo que hacer para que vayan?

Que los vecinos vayan a la zona comercial es algo que se produce de forma aleatoria, así que simplemente debes ser paciente y esperar a verlos algún día.

Nuevos tipos de suelo

En algunas imágenes de internet he visto que aparecen pueblos con un suelo que no es de césped. ¿Cómo lo consigo?

Simplemente son diseños que han creado en las Hermanas Manitas y los han añadido al suelo desde el menú. Al empezar partida tienes doce diseños ya creados para que puedas decorar como más te guste. ¡Así podrás personalizar tu pueblo aún más!



Colocar diseños en tu pueblo es una gran forma de personalizarlo a tu gusto. Y ahora que estamos de vacaciones, ¿qué mejor momento para invertir más tiempo en ello?

Los diseños de Mili

Mili está cosiendo cada día un diseño nuevo. ¿Significa algo? Por ejemplo, que sea un diseño que saldrá el día siguiente.

No, Mili está cosiendo todo el rato pero no indica nada. Aprovéchalo para descubrir nuevos diseños que quizás no conocías, ya que todo lo que teje sale tarde o temprano a la venta (pero de forma aleatoria, no justo al día siguiente).



TRUCO DEL MES

Mis despistados vecinos

Entra a las casas de todos tus vecinos y fíjate en todos los muebles. ¿Hay alguno con cajones? ¿Una estantería, una cómoda, un armario...? Ábrelo, porque puede que dentro haya un objeto que nuestro vecino dio por perdido, y como agradecimiento nos lo dará totalmente gratis. Una forma ideal para ganar unas pocas de bayas o conseguir completar nuestro catálogo.



Las acampadas

y sus vecinos turistas

La acampada es un proyecto municipal muy especial. Con ella podrán llegar vecinos y, quién sabe, ¡a lo mejor hasta se quedan!

La acampada es un proyecto municipal que se consigue al principio del juego, cuando obtienes el 100% de aprobación de los vecinos.

Su precio es de 48.000 bayas, bastante barato comparado con otros proyectos, así que invierte un poco de tus ahorros para construirlo porque no tiene desperdicio.

La principal función de la acampada es posibilitar que vengan vecinos a tu pueblo de turismo y se queden durante un día. Lo mejor es que si hablas con ellos unas cuantas veces podrás convencerles para que se muden a él. Imagina que acampa un vecino que siempre has querido tener. Pues simplemente debes hablar con él... ¡y listo! Eso sí, recuerda tener diez o menos vecinos en tu pueblo, ¡ya que si tienes once no podrá mudarse!



Camarón boreal	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	16:00 a 9:00	650 bayas
Langosta espinosa	Sombra grande	Septiembre a diciembre	21:00 a 4:00	3.000 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Cangrejo de nieve	Sombra grande	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo peludo	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal	Sombra grande	Noviembre a marzo	24 horas	6.000 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos en el suelo	Todo el año	24 horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Oruga de bolsón	Moviendo árboles	Noviembre a febrero	24 horas	300 bayas
Escarabajo pelotero	Bolas de nieve	Diciembre a febrero	17:00 a 8:00	800 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	Todo el año	24 horas	60 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	Junio a febrero	16:00 a 23:00	300 bayas



Comunidad



Traemos nuevos consejos y grandes jugadores a los que fichar en Inazuma Eleven 3. ¡Esperamos que os gusten!

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Jugadores recomendados

Tercera entrega. ¡En el próximo número os detallaremos nuestra alineación completa! En ella hay varios de éstos.



Aries

Posición: Centrocampista
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Tras haberle ganado en una pachanga aleatoria en Torre Cóndor, utiliza fichas rojas en el área de Italia.

Tauro

Posición: Delantero
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Tras haberle ganado en una pachanga aleatoria en Torre Cóndor, utiliza fichas amarillas en el área de Italia.

Géminis



Posición: Centrocampista
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Podrás ficharle a través del mapa de contactos, en la zona inferior central. Le encontrarás en Torre Cóndor.

Cáncer



Posición: Defensa
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Podrás ficharle a través del mapa de contactos, en la zona inferior central. Le encontrarás en Torre Cóndor.

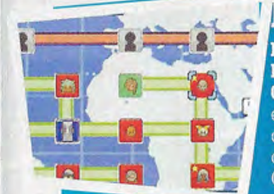
Leo

Posición: Delantero
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Tras haberle ganado en una pachanga aleatoria en Torre Cóndor, utiliza fichas rojas en el área de Italia.

Virgo

Posición: Delantero
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Podrás fichar a este jugador a través del mapa de contactos, en la zona central derecha. Le encontrarás en Torre Cóndor.

Libra



Posición: Centrocampista
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Podrás fichar a este jugador a través del mapa de contactos, en la zona del centro. Le encontrarás en Torre Cóndor.

Escorpio

Posición: Portero
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Tras haberle ganado en una pachanga aleatoria en Torre Cóndor, utiliza fichas azules en el área de Italia.

Sagitario



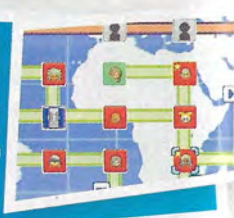
Posición: Delantero
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Tras haberle ganado en una pachanga aleatoria en Torre Cóndor, utiliza fichas amarillas en el área de Italia.

Capricornio



Posición: Centrocampista
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Podrás ficharle a través del mapa de contactos, en la zona inferior central. Le encontrarás en Torre Cóndor.

Acuario



Posición: Defensa
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Podrás fichar a este jugador a través del mapa de contactos, en la zona del centro. Le encontrarás en Torre Cóndor.

Piscis

Posición: Portero
Equipo: Astros del Firmamento
Cómo ficharle: Tras haberle ganado en una pachanga aleatoria en Torre Cóndor, utiliza fichas azules en el área de Italia.

Tortoise



Posición: Portero
Equipo: 4 Bestias Divinas
Cómo ficharle: Para obtener a este jugador de las 4 Bestias Divinas de China, búscalo a través del mapa de contactos, en la zona superior derecha.

Dragon



Posición: Defensa
Equipo: 4 Bestias Divinas
Cómo ficharle: Para obtener a este jugador, búscalo a través del mapa de contactos, en la zona superior derecha.



Phoenix

Posición: Centrocampista
Equipo: 4 Bestias Divinas
Cómo ficharle: Para obtener a este jugador de las 4 Bestias Divinas de China, búscalo a través del mapa de contactos, en la zona inferior izquierda.



Tiger

Posición: Delantero
Equipo: 4 Bestias Divinas
Cómo ficharle: Para obtener a este jugador de las 4 Bestias Divinas de China, búscalo a través del mapa de contactos, en la zona superior derecha.



Capi

Posición: Portero
Equipo: Dorremifagol
Cómo ficharle: Consigue Tarjeta Musical en la 6ª planta de Torre Cóndor, gana al Dorremifagol en el Estadio del Sur de Tokio y usa ficha roja en Aeropuerto Tokio.

Melocotón

Posición: Defensa
Equipo: Dorremifagol
Cómo ficharle: Consigue Tarjeta Musical en la 6ª planta de Torre Cóndor, gana a Dorremifagol en el Estadio del Sur de Tokio y usa ficha azul en Aeropuerto Tokio.

Chinami

Posición: Defensa
Equipo: Dorremifagol
Cómo ficharle: Consigue Tarjeta Musical en 6ª planta de Torre Cóndor, gana al Dorremifagol en el Est. Sur de Tokio y usa ficha amarilla en Aerop. Tokio.

Rishako

Posición: Centrocampista
Equipo: Dorremifagol
Cómo ficharle: Consigue Tarjeta Musical en la 6ª planta de Torre Cóndor, gana al Dorremifagol en el Estadio del Sur de Tokio y usa ficha azul en Aeropuerto Tokio.



Maa

Posición: Centrocampista
Equipo: Dorremifagol
Cómo ficharle: Consigue Tarjeta Musical en la 6ª planta de Torre Cóndor, gana al Dorremifagol en el Estadio del Sur de Tokio y usa ficha roja en Aeropuerto Tokio.

Miya

Posición: Delantero
Equipo: Dorremifagol
Cómo ficharle: Consigue Tarjeta Musical en la 6ª planta de Torre Cóndor, gana al Dorremifagol en el Estadio del Sur de Tokio y usa ficha roja en Aerop. Tokio.

Yurina

Posición: Delantero
Equipo: Dorremifagol
Cómo ficharle: Coge Tarjeta Musical en la 6ª planta Torre Cóndor, gana al Dorremifagol en el Est. del Sur de Tokio, usa ficha amarilla en Aerop. Tokio.



Discard

Posición: Delantero
Equipo: Tarjeteros
Cómo ficharle: Dile a Decker Pile la contraseña (granbaraja) en el área de Japón, gánale y ficha a Discard en la máquina de este área con ficha azul.

Feldt oscuro

Posición: Portero
Equipo: Emperadores Oscuros
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, consigue la versión de los Emperadores Oscuros de Thomas Feldt con ficha roja en la máquina de Brasil.



Kappa

Posición: Portero
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: Habla con él en el área de Japón, luego en el área de Italia y por último en la Ribera del Río de Tokio, y se unirá a ti.

Shawn (defensivo)

Posición: Defensa
Equipo: Alpino
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, consigue la versión defensiva de Shawn Froste con ficha amarilla en la máquina de Hokkaido.



Shawn (forma Aiden)

Posición: Delantero
Equipo: Alpino
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, consigue a Shawn Froste en su forma de Aiden con ficha amarilla en la máquina de Hokkaido.



Tori

Posición: Centrocampista
Equipo: Servicio Secreto
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, consigue a Tori con ficha azul en la máquina del aeropuerto de Tokio.



Sue Hartland

Posición: Delantero
Equipo: Triple C
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, consigue a Sue Hartland con ficha amarilla en la máquina del área de Estados Unidos.

Álbum de jugadores



¿Soléis echar un vistazo al Álbum en vuestra partida? Si no lo hacéis, deberíais. Podéis encontrarlo dentro del menú, en la sección Datos. Ahí podéis ver la lista de todos los jugadores a los que podéis reclutar, y el método para ello, ya sea por fichaje, mapa de contactos, pachanga o con máquinas de bolas.

Lo más útil de todo es que el álbum incluso os indica en qué máquinas y con qué color de fichas se obtienen a los jugadores que requieren este método. Esto facilita mucho las cosas para haceros con los jugadores que deseéis.

Eso sí, muchos jugadores os aparecerán en el álbum como ???. Hasta que no aparezca el nombre del jugador en el álbum, no podéis ficharlo. Muchos de ellos están accesibles tras pasaros el juego y al encontráros los en pachangas.

El álbum se divide en varias categorías. Podéis ver a los jugadores por equipos, incluyendo los del Fútbol Frontier, Fútbol Frontier Internacional, Academia Alius y equipos japoneses de IE2, además de una serie de otros equipos como Jóvenes Inazuma (que incluye las versiones de joven de personajes como Hillman).

¿Créeis que podréis completar el álbum? ¡Tenéis para rato hasta localizar los 2200 jugadores!





Nuevas descargas por Wi-Fi



El mes pasado ya os hablamos de esta importante cuestión, pero volvemos a recordaros su funcionamiento y os trasladamos las novedades que han aparecido durante el último mes. Para acceder a ellos, sólo tenéis que entrar en la sección de Comunicación y seleccionar Descargas Nintendo Network.

Al hacerlo, el juego se conectará a Internet y desbloqueará nuevos elementos. Podéis comprobar las novedades revisando las últimas entradas del Futblog, dentro de vuestra partida.

¡Cada viernes hay nuevos elementos por Wi-Fi!

Nuevos jugadores

Dependiendo de vuestra versión del juego, los nuevos personajes que podréis reclutar serán diferentes. Para haceros con ellos, tendréis que entrar al Mapa de Contactos: los jugadores desbloqueados por Wi-Fi aparecen en los bordes que rodean todo el mapa.

Nuevas supertécnicas

Continuamente aparecen nuevas y variadas supertécnicas. Cuando conectéis el juego y las desbloqueéis, podréis comprarlas en la tienda Deportes Inazuma del Barrio de Tiendas del Norte de Tokio.

En las últimas semanas han salido dos supertécnicas muy apetitosas: para empezar, el Remate Caótico, que es el mejor tiro de afinidad Bosque del juego. Por lo tanto, si usáis a un delantero de Bosque os recomendamos que le enseñéis dicha técnica (os sugerimos a Edgar Partinus). Eso sí, necesitáis tener en el terreno de juego también a un jugador de Fuego y a otro de Aire para poder ejecutar el tiro. Por otra parte, también ha salido Superelástico, uno de los mejores regates de afinidad Montaña.

Tanda de consejos

Aquí tenéis una serie de consejos que pueden ayudaros a desenvolveros con mayor eficacia en Inazuma Eleven 3.

Inazuma Eleven 3 lleva ya unos meses disponible, y seguro que muchos de vosotros le habéis dedicado ya mucho tiempo. ¿Qué tal vais con las cadenas de partidos extra? ¿Las tenéis ya todas completadas con nivel S? Nos gustaría daros algunos consejos generales con los que podréis obtener resultados más óptimos. Seguro que los más jugones de Inazuma estáis al tanto de estos aspectos, pero conviene recordarlos para todo el mundo.

Afinidad de las técnicas

Una cosa muy a tener en cuenta es que las técnicas son más poderosas si su afinidad es la misma que la del jugador. Por ejemplo, un jugador de tipo Fuego será más efectivo si usa una técnica de Fuego que de otra afinidad. Por lo tanto, es recomendable que uséis a jugadores que tengan técnicas de su misma afinidad. Y por supuesto, siempre que enseñéis una técnica a un jugador debéis aseguraros de que es de su misma afinidad.



Importancia de los talentos

Los jugadores con buenos talentos tienen un plus añadido, pues los cuadernos de talentos son escasos en el juego. De hecho, los jugadores ideales son aquéllos que tienen tanto algún buen talento como técnicas de su tipo, ya que las ranuras extra son muy limitadas (sólo dos) y, si el jugador ya es bastante completo de por sí, tras aprovechar bien esas dos ranuras será un auténtico fenómeno. Por otra parte, es recomendable que distribuyáis entre diferentes jugadores de vuestro equipo titular talentos colectivos como Fuerza de tiro, Fuerza ofensiva, Fuerza defensiva y Fuerza veloz, ya que así potenciaréis notablemente a todos vuestros jugadores.

Tener un jugador con ¡Vamos todos! también es un gran comodín, ya que aumentará vuestra efectividad mientras vayáis ganando, pero si el marcador está en vuestra contra mejor dejarlo en el banquillo.



Fichas de colores

Las fichas de colores que se usan en las máquinas para conseguir jugadores no se pueden comprar: hay que jugar pachangas para obtener más. Guardad la partida antes de usarlas, y si gastáis muchas sin buenos resultados podéis salir sin guardar.

Bloquear tiros

Aseguraos también de que vuestros defensas poseen técnicas capaces de bloquear tiros, ya que esto puede salvaros en muchas ocasiones de recibir un gol.

Valor

El valor es un parámetro importantísimo en el que siempre debéis fijaros, sea cual sea la posición que ocupe el jugador.

Entrenar PT y PE

A diferencia del resto de parámetros que podéis entrenar, los PT y PE tienen un límite que no depende de los demás. Por ejemplo: si entrenáis sólo el Tiro de un jugador, no conseguiréis potenciar tanto su Defensa o su Control. Pero los PT y PE funcionan de manera independiente, así que podéis aumentarlos al máximo sin preocuparos por recortar con ello el resto de los parámetros. Os aconsejamos hacerlo mediante el Centro de Entrenamiento.

Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. Vamos, no seais tan tímidos.



En busca de la Mano Omega

MARCOS GARCÍA

¿Es posible conseguir la Mano Omega en Inazuma Eleven 3? ¿Se podrá conseguir por descarga?

En efecto, de momento no se puede conseguir pero se espera que llegue más adelante por descargas gratuitas Wi-Fi, así que ten paciencia. La Mano Omega es la parada más poderosa de afinidad Montaña en el juego, por lo que si usas a un portero de dicha afinidad (como por ejemplo Mark o Capi) es muy recomendable que le enseñes esa técnica cuando esté disponible. Aunque de momento toca esperar.



Hambre de Strikers

LUIS ARRIAGA CAMPOS

En Inazuma Eleven 3, ¿cómo se pueden conseguir estas técnicas?: Jaula de Piedra, Disparo Valiente, Emboscada y La Tierra.

Emboscada se consigue con un 25% de posibilidades al derrotar a los Astros Europeos en la fila superior de la cadena extra del entrenador de Costail. Jaula de Piedra es posible que te aparezca en un cofre del Centro de Entrenamiento. Las otras no se pueden conseguir aún, aunque se espera al menos Disparo Valiente por Wi-Fi.

¿Es posible ir a Nara Deer TV como en el segundo juego?

No. La mayoría de localizaciones de Inazuma Eleven 2 están disponibles también en el 3, pero no es el caso de Nara Deer TV.



El mejor portero

MANUEL LÓPEZ

¿Cuál es el mejor portero de Inazuma Eleven 3?

Es complicado afirmar que un jugador es el mejor en su posición, ya que hay muchos y hay que tener en cuenta una serie de factores. Además, cada uno tiene sus cualidades. Los parámetros de Defensa y Valor son los más importantes en un portero. Alfonso Íñigo, de Los Rojos, es probablemente el que más Defensa tiene de todos, aunque sus supertécnicas no son especialmente brillantes y eso también es un factor importantísimo. Nuestro favorito es Feldt de los Emperadores Oscuros, que tiene un gran talento (Ultratécnica) y además también aprende la mejor parada de su afinidad (Mano Diabólica). Y le sobran dos ranuras para otros dos talentos.

Próximo número

Sale el **24** de enero

¡VUELVE EL FÚTBOL MÁS ROLERO!

INAZUMA ELEVEN 3: LA AMENAZA DEL OGRO

Hasta el 14 de febrero aun quedan muchos días... se te pasarán más rápido si conoces los últimos detalles del próximo Inazuma Eleven. O no, y a lo mejor se te hacen interminables...

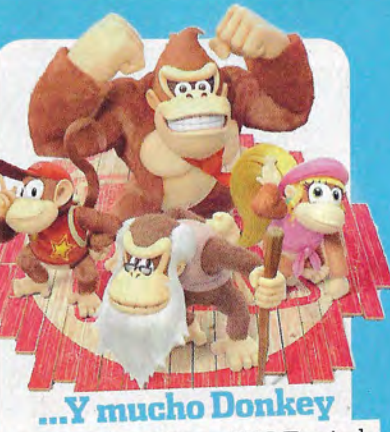
Y ADEMÁS TODO ESTO...



Mario Party Island Tour
El primer juego del año para 3DS, a punto de pasar nuestro test.



¿A qué jugaremos el año que viene?
Te avanzamos los juegos que vienen a Wii U y 3DS en 2014.



...Y mucho Donkey
Ni te imaginas lo que DKC Tropical Freeze tiene que enseñarnos todavía.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jorge Puyol, Jesús Casado

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer 

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


INTERCAMBIABLE. IMPARABLE.
SKYLANDERS SWAP FORCE
BLAST ZONE
COGE LA PARTE DE ARRIBA
WASH BUCKLER
Y LA DE ABAJO
BLAST BUCKLER
¡DA VIDA A LOS SKYLANDERS!
"La mejor entrega de la franquicia Skylanders"
Revista Oficial Nintendo
"91" Hobby Consolas
+250 COMBINACIONES*